THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年8月4日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第15号通巻76号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 15
1989.8.4
260 YEN 税込

特集
MOTHER
完全必勝ガイド



ファミスタ'89開幕版

ウィロー
完全必勝ガイドマップ

●好評連載中
PCエンジンクラブ
セガ・メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ
ウィザードリィ友の会

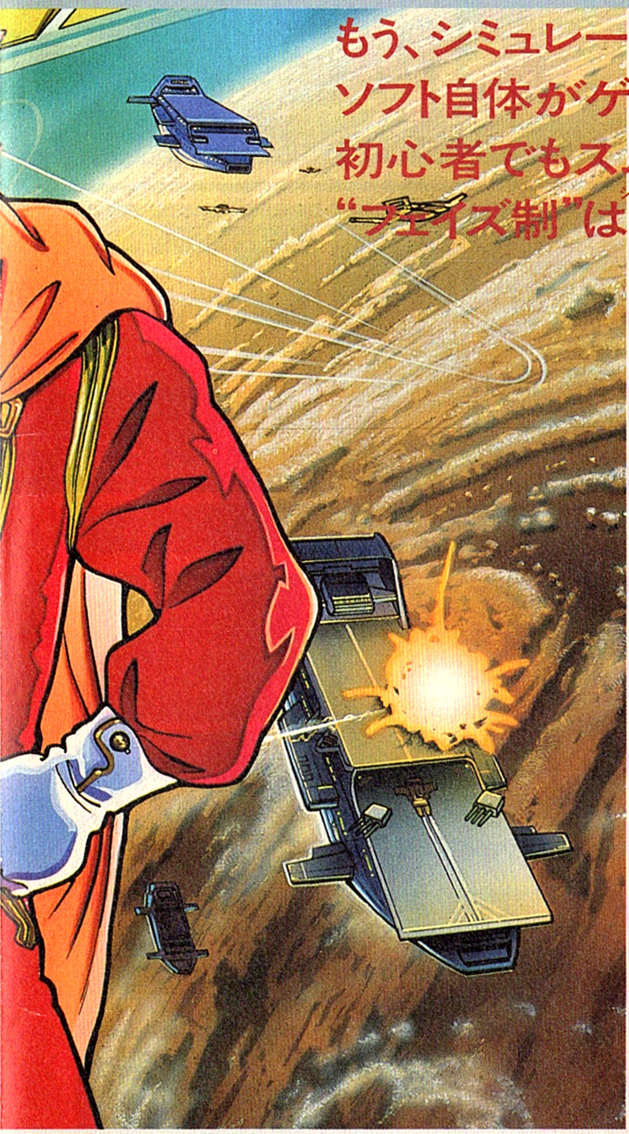
究極ハリキリスタジアム平成元年版／ウルティマ・聖者への道／全米プロバスケット
ケルナグール／新・燃えろ!!プロ野球／ヘラクレスの栄光II／中華大仙

●最新情報
ドラゴンクエストIV ついに発売日決定!!

例えば「フェイズ制」

“フェイズ制”がSLG（シミュレーションゲーム）を変える

もう、シミュレーションはマニアだけのものではない。
ソフト自体がゲーム進行を教えてくれる“フェイズ制”で、
初心者でもスムーズにゲームワールドへ入り込める。
“フェイズ制”はSLG（シミュレーションゲーム）のシステムに革命的な解放をもたらす。



RPG機能で戦闘能力がアップ

勝利のたびに指揮官の経験値が上がるロールプレイング
システムを採用。無限の広がりを持つ戦局が出現する。

ゲームレベル調節システム採用

マニアはマニアなりに、初心者は初心者なりに熱くなれる。
なんとふところの深いシミュレーションだろう。

アニメーションCRT画像処理

あのコナミグラフィックがシミュレーションに新風を吹き込む。
時代の先端を行くAV感覚を味わってほしい。

バッテリーバックアップ搭載

バッテリーバックアップ機能が、コズミック・ワールド特有の、
壮大なシナリオと広大なマップを支える。



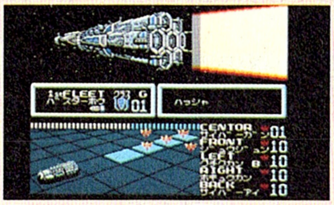
指令官を任命し最強艦隊を編成することが勝利への近道となる。



「コズミックウォーズ」の世界は広大にして深淵な宇宙空間だ。

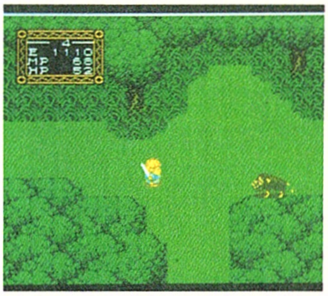


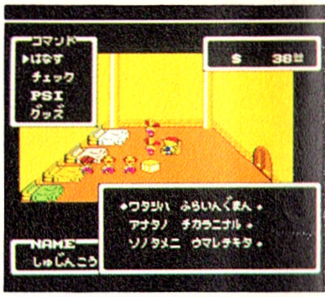
占領した惑星に投資をすれば、防御力を上げることができる。



アニメーションCRT画像がリアルな戦闘シーンを描き出す。

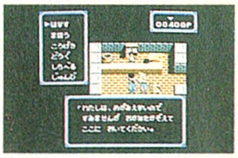


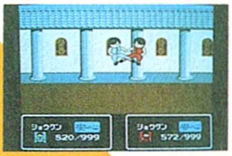




HOT GAME SCANNER ●ホットゲームスキャナー●最新ソフト徹底紹介

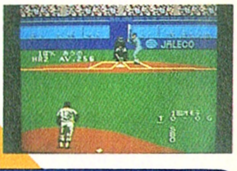












NEW SOFT STREET



ТЕТРИС

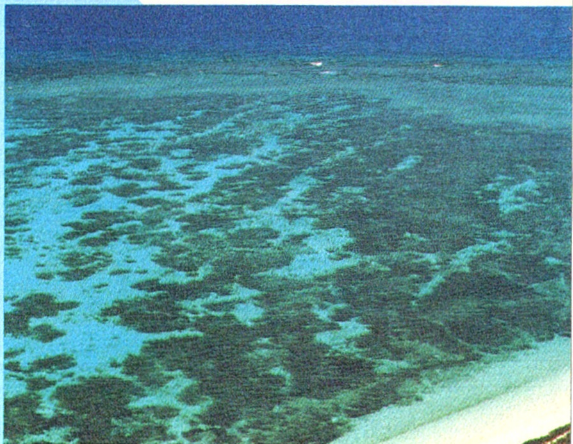
ゲーム別さくいん



PLAYER-1 25500
TOP SCORE 26800
TIME 1:48



HI 100000
1UP 33000



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

さて、夏休みです。ヒマはあってもお金がない人、お金があってもヒマがない人、ヒマもお金もない人、人生いろいろだーね。そんなときは、ゲームだね！



今回の注目ソフト

▲いよいよ発売のMOTHER。この夏一番の期待作！さてこの責任は重いよー。関係者の皆さま。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.14のアンケート・ハガキより——

TOP 30

さて、ついにドラゴンクエストⅣの発売日が来年1月に決定。秋だ、いや12月だといろいろな噂がとびかいましたが、今回はほぼ間違いなく発売されそう。ただ、この原稿を書いている時点でまだマスターロムがあがっていないという噂もあり、さてどうなることやら。気になるのは初回の出荷本数。前回のようなめにあうのはいやですよね。

MOTHER2位！ハリスタ平成元年版、ファミスタ'89上昇！

発売直前のMOTHERが2位、この夏一番の話題作となることがほぼ確定。ただし得点をみると前号とほぼ変わらず、やや伸び悩みの感あり。野球ゲームはあいかわらずの人気だが、ハリスタ平成元年版とファミスタ'89が票を分けあった。トップ10内で目立つのはコナミの本格的シミュレーションゲーム、コズミックウォーズ、RPGに変身した北斗の拳3といったところ。トップ10外では目立った動きはないが、固定ファンを集めるコナミのツインビー3、イースII、信長の野望・戦国群雄伝あたりが注目されるところ。さて、次号はどうなるか。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	572
2	3	MOTHER	任天堂	157
3	5	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー	109
4	12	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	94
5	2	SDガンダム2	新正工業・バンダイ	81
6	15	コズミックウォーズ	コナミ	76
7	—	ドラゴンニンジャ	ナムコ	68
8	20	北斗の拳3	東映動画	56
9	9	天地を喰らう	カプコン	54
10	7	ウィロー	カプコン	52

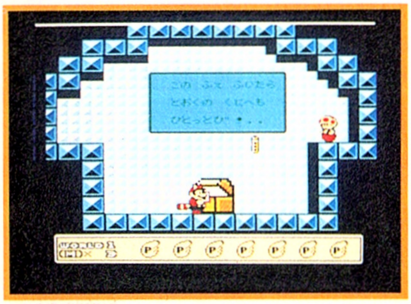
順位	前回	タイトル	メーカー
11	4	クインティ	ナムコ
12	16	ツインビー3	コナミ
13	8	ウルティマ～聖者への道	ポニーキャニオン
14	10	甲子園	ケイアミューズメントリース
15	27	ホワイトライオン伝説	ケムコ
16	19	ケルナグール	ナムコ
17	23	美味しんぼ	新正工業・バンダイ
18	18	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
19	14	イースII	ビクター音楽産業
20	13	テトリス	BPS
21	21	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ
22	24	ウィザードリィII	アスキー
23	—	双截龍II	テクノスジャパン
24	—	ドラゴンボールIII	バンダイ
25	6	チャイルズクエスト	ナムコ
26	—	名門！第三野球部	バンダイ
27	22	究極タイガー	CBSソニー
28	17	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
29	—	激闘プロレス!!	テクモ
30	—	ヘラクレスの栄光II	データイースト

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

おもちゃ店売れ筋 TOP 10

ナムコの新作「クインティ」が2位に。最近上位を占めていた「ダウンタウン～」らの作品をおさえました。新作ソフト久々の健闘ですが、「マリオ3」に届かず。そこまでの爆発力はありませんでした。

そしてTOP10下位に変動あり。「SDガンダム」から10位の「ドラバスⅡ」までのタイトルはいずれも前回はランク外でした。すでに発売された作品の中での人気争いの勝ち残り組が、6～10位を占めたようです。ますます混迷を深めるTOP10。新旧入り乱れる。（ヒラ坊）



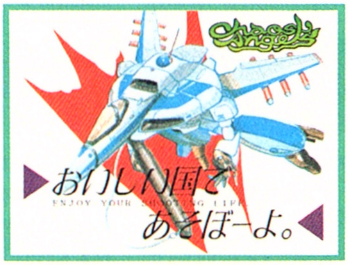
◀強力なゲームが後に控えているので、この長きにわたって1位に君臨していた「スーマリ3」様の地位もそろそろ危うくなってきたようです

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	－	クインティ	ナムコ
3	2	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
4	5	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
5	4	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
6	－	SDガンダム2	新正工業・バンダイ
7	－	ベースボールスター	SNK
8	－	アフターバーナー	サン電子
9	－	チャイルズクエスト	ナムコ
10	－	ドラゴンバスターⅡ	ナムコ

パソコンゲーム TOP 10

「ディスク・ステーション」は、やはり強かった。特別な号を抜けば、これで5号目。発売するたびに大人気です。第2位はアイレムの「R-TYPE」。X68000版の発売で一気に浮上したようです。「ディガンの魔石」は、アークテックのRPG。イベントのみで構成されたデザインが光ります。これもMSX2版の移植完成が大きく影響を与えたように思えます。さて、注目作。日本テレネットの「めいずくん」が順位を上げてきています。パズルゲームのブームが、テトリスによって再び起こりそうな予感がします。楽しみ／（迫私主税）

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	－	DISK STATION 5号	コンパイル／MSX2
2	－	R-TYPE	アイレム販売／X68000、MSX2
3	－	ディガンの魔石	アークテック／PC-9800シリーズ他
4	－	D.Cコネクション、J.B.ハロルド3	リバーヒルソフト／PC-9800シリーズ
5	4	テトリス	B.P.S.／PC-9800、8800、X1他
6	－	機動戦士ガンダム	ファミリーソフト／MSX2
7	－	めいずくん	日本テレネット／PC-9800、8800他
8	7	ガウディ バルセロナの風	ウルフチーム／PC-8800シリーズ
9	6	信長の野望 戦国群雄伝	光栄／PC-9800／8800、X1シリーズ
10	－	ソフトでハードな物語2	システムサコム／X68000他



◀発売されるたびに1位になってしまうコンパイル。今度は5号

アーケードゲーム TOP 5

「ゴールデンアックス」が2位に。アクションゲームとしては、ごく水準レベルにまとまった作品ですが、各パートでの劇的効果がきいていて人気です。気持ち悪さの中にも、ちょっとロマンがあったりして。

またテーブルタイプに「ワールドスタジアム」が復活しました。もうすぐ新データバージョン、'89年度版も登場するワースタは強力なゲームになりそう。

体感ゲームは今号も変動なし。次なる台風の目は、「スーパーモナコグランプリ」あたりか？（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	セガ
2	－	ゴールデンアックス	セガ
3	2	マスター・オブ・ウェポン	タイトー
4	－	ワールドスタジアム	ナムコ
5	4	ファイナルブロー	タイトー

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	ハードドライビング	アタリ・ナムコ
3	3	ウイニングラン	ナムコ
4	4	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
5	5	ターボアウトラン	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

いよいよ待ちに待った夏休みですね。この夏、買う予定のソフトはもう決まっていますか？ 今回のソフトスクランブルは久々の2ページ。あなたのお役に立つページです。

7月22日〜8月4日発売スケジュール

7/25	25	27	28	8/4	4
パーフェクトボウリング	美味しんぼ	MOTHER	ファミスタ'89開幕版	究極タイガー	コズミックウォーズ
トンキンハウス	バンダイ	任天堂	ナムコ	CBSソニー	コナミ



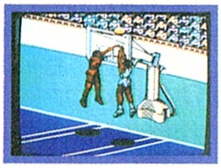
■ビック東海 ■カセット
■発売中
■￥5800(税抜き)

全米プロバスケット

一面のコートを、上下約2画面に設定したバスケットボールゲーム。クローズアップのシュートシーンなど、ダイナミックなつくり。

●なんといってもダンクシュートの迫力のあるアニメシーンがセールスポイント。全米プロというだけある。バスケットもかなり細かくシミュレートされているので、十分楽しめると思う。ただ右のＡＹＵちゃんと同じになるがセンターラインで画面が切り換わるのは慣れるまで大変なのだ。 (RYOⅡ)

●このゲームの中で一番のおもしろ味は〝ダンクシュート〟。筋肉ムキムキの選手たちが派手なアクションでシュートしちゃうんだ。ズームアップ画面もきれいだし、入れた一って いう爽快感もあってなかなか良いです。ただ、センターラインを中心にコートが反転するから、慣れるまでは大変かも。 (AYU♡)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



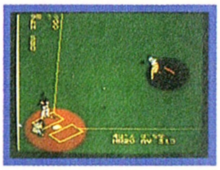
■ジャレコ ■カセット
■発売中
■￥6300(税抜き)

新・燃えろ!!プロ野球

〝燃えプロ〟シリーズ、野球ゲームの第３弾。前２作に比べるとプレイヤーの視点が大幅に変わり、よりプレイしやすくなっている。

●投・打が互角に勝負するために考え出された新アングル。実際にプレイすれば、それが確かなものと感じられる。バイオリズムも今度は最初から見られるしね。今までの「見せる野球ゲーム」とは一味違う、ある意味でマニアックな世界を醸し出しているように思う。一見の価値は大いにアリ。 (Ｓ－MAN)

●これまで〝燃えプロ〟野球シリーズは、グラフィック重視のゲームだったよね。今回もグラフィック重視という点は前作同様。ただし、プレイのしやすさやテンポといった、ビジュアル以外の部分にも同じくらいのウェイトが置かれて開発されたみたい。今まで以上にプレイを楽しめるゲームになっている。 (ハルク)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



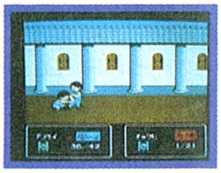
■ナムコ ■カセット
■発売中
■￥4900(税抜き)

ケルナグール

キャラクターを成長させる修行モードと対戦モードを総合的に楽しむ格闘技ゲームのニューウェイブ。動きの滑らかさも注目もの。

●アーティスティックな動きと考え抜かれた操作性のアクション。１方向展開型でなく、並列型の謎解きのＲＰＧ。そのＲＰＧで育てたキャラを対戦アクションにフィードバックさせるという斬新な発想。すべてにおいて最高水準の出来だ。ＲＰＧに若干の課題を残すが傑作といい切れる。素晴らしい。 (CB成沢)

●既成の拳法ゲームと比べて、キャラが大きく、動きがスムーズなのが○。妙にリアルなんだなコレが…。観戦モードやＲＰＧモードがあるので、アクションゲームなのにけっこ一気長にあきずに遊べるのがいい。ただこのＲＰＧモードの謎解き、ヒントが少なくて難しいんじゃないの…!? (大堀康祐)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡



■シグマ商事 ■カセット
■発売中
■￥6500(税抜き)

必殺道場破り

ＳＬＧの要素とＲＰＧの要素を持った格闘タイプのアクションゲーム。格闘技の流派は12流派が設定されている。

●異種格闘道場破りというテーマをシミュレーションスタイルに仕立てあげたアイデアがおもしろい。単なるＡＣＧにはない緊張感がほどよく出てきて、ちょっとハマる。ただ、長時間プレイするとビジュアルの単調さがかなり気になるし、全体的にディテールの粗さが目立つのが残念。 (Ｓ－MAN)

●格闘型のアクションゲームにＳＬＧ要素をミックスしたってのが新しいよね、ただ単にトーナメントするってんじゃなくて、他流派の道場主たちも流派統一のため独自に戦っているんだよね。ただし、戦闘時のアクションは改善の余地があると思う。強い、弱いのバランスだけじゃなくて爽快感が欲しい。 (ハルク)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

MOTHER

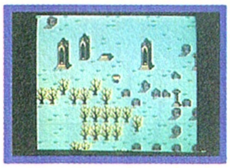


■任天堂　■カセット
■7月27日発売
■￥6500(税込み)

糸井重里原作の本格ロールプレイングゲーム。現代のアメリカが舞台。普通の少年が日常の生活から、冒険に旅立つ魅力的なシナリオ。

●とにかく楽しいキャラクターがたくさん登場します。でも、それぞれの人がナゼそこに存在するのか？　という必然が薄いように思えます。"忘れられた男"とかね。もしもゲームがひとり(糸井さん)だけの力で作れるものだったならば、『MOTHER』はもっともっと面白くなっていたでしょう。（とみさわ昭仁）

●『MOTHER』は、シナリオといい演出といい、非常に映画的なゲームです。そして今までのロールプレイングゲームには見られなかったさまざまな試み、アイデアが盛り込まれているのです。ドラゴンクエストとはまったく違う世界を味あわせてくれる、貴重な作品ですから、ぜひやってみて下さい。（田尻智）



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

ファミスタ'89開幕版

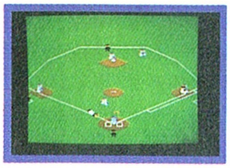


■ナムコ　■カセット
■7月28日発売
■￥4900(税抜き)

「ファミリースタジアム'88」の選手データ等のマイナーチェンジ版。エディットモード、コンピュータの思考なども大幅に改善。

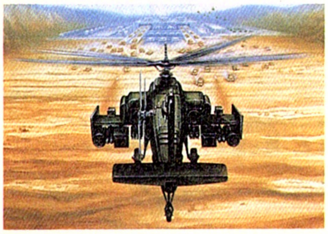
●野球ゲームの大御所が、装いも新たに『ファミスタ'89』として登場っ！　COMの頭が良くなって、守備、攻撃、投球と、すべてにおいて上手になっているから、対COM戦がミョーに新鮮で面白い。ただ、この時期に発売するとはタイミングが悪すぎたのでは…!?（巨大猫チャダ）

●あーららららら。ファミスタ'88とそんなに変わってないんですか。あーらららら。相変わらずゲームのレヴェルは高いし、これが他のメーカーのソフトなら賞賛するに値するゲームなんですけどね。でももっと冒険してほしかった。改良とはいってもしょせんはマイナーチェンジですから。（三位中将泰隆）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

究極タイガー

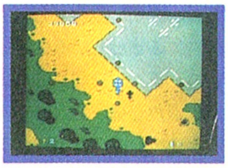


■CBSソニー　■カセット
■8月4日発売
■￥5900(税抜き)

5段階にパワーアップする4種類のショットとボンバーを駆使して巨大ボスに挑む、PCエンジンにも移植されたアーケードの名作。

●ファミコンひさびさの本格シューティング。出現する敵数、弾等ハードウェアの機能上、オリジナル、PCと比べて少ないものの、ゲーム性、ボス敵等原作にかなり忠実につくられているのがうれしい。ステージも原作同様難易度の高いのが計10面。けっこうやりがいがあっていいのだ。（大堀康祐）

●シューティングゲームの爽快感が好きです。それさえあれば何度GAME OVERになっても、STARTを押しちゃいます。ゲームスケールが小さくなったことよりも、弾の出方、キレ等の爽快感が失われたのが残念でなりません。せっかく100円払わずに何度もプレイできるんですから。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

サイドアーム



■NECアベニュー　■Hu-カード
■発売中
■￥5400(税抜き)

同タイトルの業務用シューティングゲームからの移植。武器選択と合体が攻略のポイントになる。全10ラウンド、難度も高い。

●問題はⅠボタンで右方向、Ⅱボタンで左方向にショットを撃つって操作。武装を自由に変更できるのもいーし、α合体もカッコいーねぇ。残念なのは2Pとβ合体が削られたことかな。せめて、α合体同様、β合体も残してほしかったなぁ。ま、難易度はちょい高めだけど、十分以上に遊べるよ。（北枕獲）

●NECアベニューの最もおもしろいゲームがこれ。モトはカプコンだけど、まあうまく移植できた方なんじゃないでしょうか。これとガンヘッドがあればシューティングは事足りるって感じだ。腕が必要なのはこっちの方だけどね。ハデさはないけど、絶対に買って損しないソフトである！（Tyrell辻）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

獣王記



■NECアベニュー　■CD-ROM
■8月発売予定
■￥5800(税抜き)

パワーアップによる変身(獣化)が特徴のアクションゲーム。CD-ROM版では業務用と同じサウンドが楽しめる。

●メガドラ版でプレイしたことを、思いっきし後悔してしまった…。どーしても比較してしまふ…。そして、ついつい、ため息をついてしまふ…。あー、嘆きの操作性…。やっぱり、グラフィックだけのゲームって、悲しいモノがあるな…。元がよかっただけにねぇ…。好きだったのに…。＊Sigh＊（北枕獲）

●初めて見た時、あれっ、MD版よりヘンだなー、と思ったんだけど、よく考えてみると理由は単純。移植がヘタなの。グラフィックやサウンドが劣るのではなく、操作性とか敵の出現パターンなどが改悪されたとしか思えないのよね。プレイヤーをいじめるならもっと上手にやりなさい。（CB成沢）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

うっとおしかった梅雨もそろそろ終わり、夏の日射しもまぶしい今日この頃、みなさん元気に遊んでますか？　さて今回のインフォメーション、いつものインフォメーション＋ニュースの盛りだくさんな内容でお送りします。

ALBUM　アルバム

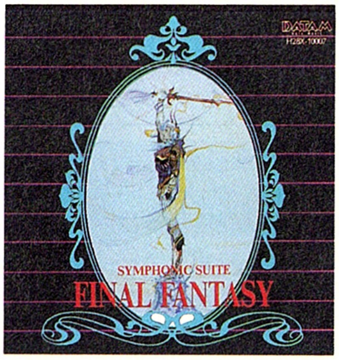
交響組曲ＦＦ

「ファイナルファンタジー」がオーケストラを率いて帰ってきた!!

7月25日に発売される「交響組曲ファイナルファンタジー」は去る５月20日、東京は五反田ゆうぽうとホールで行われた東京交響楽団による演奏を収録したアルバム。植松伸夫の原曲を、日本を代表する一流の作・編曲家である服部克久が編曲し指揮をした、まさに名曲の名にふさわしい楽曲に仕上げられている。また、交響楽団による演奏のほかに混声合唱が加わり、作品に面白みを与えているのも見逃せない点だ。

解説書に寺田憲史の書き下ろしストーリーポエムが掲載されて、ＣＤ￥2884、カセット￥2472(共に税込み)。

予約特典として、天野喜孝の描き下ろしＢ２大のポスターがもらえる。



AV　オーディオビジュアル

ウイニングラン

ナムコの人気ゲーム、「ウイニングラン」(リアルタイム３Ｄ、Ｆ１レースゲーム) のビデオとＣＤ(カセット)がサイトロンレーベルより同時発売された。

ビデオは３ＤリアルタイムＣＧで表現されたハイスピードなＦ１コックピットの視界の魅力をそのまま収録。完全走破のためのスーパーテクニックをすべて見れるので、攻略ビデオとして利用することもできるのだ。また、ゲームの基本プレイ法を無視した「逆走」、「ピット紹介」、壁面を利用した「壁ターン」等の高等テクも収録されている。

ＣＤは、アレンジバージョン「ウイニングラン」「スプラッターハウス」２曲に加え、ナムコの強力アイテム３ゲーム「ウイニングラン」「スプラッターハウス」「メタルホーク」のオリジナルバージョンを完全網羅したオールデジタルレコーディングアルバム。商品の中に入っているアンケートハガキを送ってくれた人には抽選で、ＦＣ「スプラッターハウス」が当たる特典もあるのだ。



◀CD・カセット　現在発売中　2500円(税込み価格)



◀20分カラーステレオHi-Fi(VHS・β)　3296円(税込み価格)で発売中

NEWS　ニュース

必勝本チーム3位



◀会場には100人ほどの人が集まり熱気がムンムン

ナムコット出版社対抗ゲーム大会開催される

第３回ナムコット出版社対抗ゲーム大会が、去る７月５日、太田区民プラザ特設会場で行なわれた。

過去２回の大会で、いずれも優勝の栄冠に輝く本誌、ファミコン必勝本チームのＶ３なるか？　参加チームは前回同様の８社であった。

大会の種目は3種目。「ケルナグール」、「ワールドコート」、「ファミスタ'89開幕版」の対戦型スポーツゲームで覇を競う。必勝本チームの各種目の結果と、戦いぶりは以下の通り。

「ケルナグール」→開発者のゲームスタジオ遠藤雅伸さんも絶賛する完璧なキャラクターメイキングで好調に勝ち進むも、対ハイスコア戦に負けたのが痛く２位に。

「ワールドコート」→善戦重ねるも、なぜか上位の壁厚く５位止まりに。

「ファミスタ'89開幕版」→力戦につぐ力戦に終始しながらも、選択チームのＦチーム（ファイヤーズ）の打力不足はいなめず、７位に低迷でありました。

しかし、ハイスコアチームの独走の結果、２位以下は乱戦模様になるなか、かろうじて３位をキープ。不本意ながらもまずまずの順位に残る結果となりました。

総合順位は、優勝「ハイスコア」、準優勝「ＧＴＶ」、3位「ファミコン必勝本」、「ナムコ」(同点)、５位「ゲームボーイ」、「㊙ファミコン」、「Beep」(同点)、８位「ファミコン通信」の順。まずは速報。詳しくは次号で報告します。



▲この写真の中に本物の女性が２人います。誰と誰でしょうか？



▲結果は惜しくも同率３位。でも２～８位はドングリノセイクラベだった

TELEVISION　テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後６時30分～７時

7/21 今回の「名人に挑戦」は、コナミの“がんばれペナントレース”。挑戦を受けるのは尾花名人。「最新ソフト情報」は、データイーストより発売の「ロボコップ」他。「ファミッ子攻略塾」はカプコンの“ウィロー”。

7/28 「名人に挑戦」はカルチャーブレーンの“スーパーチャイニーズ”。登場するのは管野氏。「最新ソフト情報」はバンダイの“名門第三野球部”他、話題のゲームが続々登場。「ファミッ子攻略塾」はタイトーの“爆笑!!人生劇場”。

EVENT イベント

第1回夏のAMショー大阪で開催

ビデオゲームの新作30タイトルが出展

大阪'89アミューズメントマシンショーが、7月1日・2日、インテックス大阪（住之江区）で開催された。

今まで東京で開催されていた春のAOUショー、秋のAMショーに加えて、国内では第3のアミューズメントマシンショーが、"夏に、大阪で"開かれることに。業界内での注目を大いに集めるイベントになった。



▲会場となったインテックス大阪。ビデオゲーム発表の新しい拠点となるか？

2日間開催のうち、2日目は一般ゲームファンの入場も可能で、「お祭りとしての存在でもある」（ショー主催関係者）の色も濃く、このショーの開催は関西地区のゲームファンにとって、何よりの朗報であったことだろう。

さて、話は全国のビデオゲームファンが気になる、夏～秋にかけてのゲームの動向に移る。

まず特徴として挙げたいのが、シンプルなパズルゲームが多く出展されたこと。ざっくばらんにいえば、「テトリス」の流行に影響を受けたゲームが3作ほど見られたことである。「キューブリック」（コナミ）、「フリップル」（タイトー）、そして「テトリス」の発売元セガからも「フラッシュポイント」が発表された。

ただし、いずれの作品もけっして亜流のマネっこゲームではなく、かなりのクオリティーを保った高水準のゲームなので、これは素直に喜んでいい現象と受け止めておきたい。（右写真参照）

またコナミ、SNK、ジャレコから野球ゲームが出展され、ナムコの「ワールドスタジアム'89」（新データ版）を加えれば野球ゲームラッシュともいえることも触れておきたい。野球＝定番の波は、ファミコンだけではなく、ビデオゲームにも押し寄せているようだ。

また他の注目すべき作品として、アイレムの「ドラゴンブリード」を紹介しておこう。R・タイプのインスルー（ヘビ）ほどの大きさの巨大龍を操作する、ダイナミックな設計の横スクロールのシューティングゲーム。小粒な作品が多かったなか、大型・大作の風格を持ったゲームとして人気を集めていた。その他では「エリア88」（（カプコン）、「スーパーモナコグランプリ」（セガ）、「ナイトストライカー」（タイトー）、「ワイルドファング」（テクモ）らの作品を注目すべきタイトルとして挙げておく。



▲「フリップル」（タイトー）



▲「フラッシュポイント」（セガ）



▲「キューブリック」（コナミ）


▲ネクタイをした人々が、まじめな顔してゲームする。それがAMショーだ（？）

TELEPHONE CARD

テレカ情報局 Vol.1

今号からスタートするこのコーナーでは、テレホンカードに関するフレッシュな情報、興味深い話題などを、ドーンとまとめてご紹介。これを読めば君もテレカ通の仲間入りだ。

ファミコンジャンプがテレカになった

「少年ジャンプ」の人気キャラクターが勢揃いした、「ファミコンジャンプ」。このゲームのチェックは、本誌読者ならばとっくにすましているだろうけど、このゲーム・テレカが、「少年ジャンプ」の読者プレゼント用として発行され話題を呼んでいる。雑誌の読者プレゼント用テレカは、ほとんどが人気の高いものばかり。運よくプレゼントに当選した人は、みんなに自慢できるぞ。


ファミコンジャンプ〈110-62157〉

▲君は何人の主人公を知ってる？

宮沢りえが台風の目になっている

最近のアイドル・テレカの中で、注目の的は、宮沢りえのカードだ。三井の"リハウス"シリーズのほか、不二家の"キットカット"、"ケンタッキー"など、どれも超プレミアム付きだ。



宮沢りえ・ケンタッキー〈110-40785〉

▲'88年お正月のCMで可愛い着物姿を披露

オートダイヤルのアイドル第1号

カード電話機に差し込むと、自動的に相手のナンバーにダイヤルしてしまうのが"オートダイヤルカード"だ。右は、タレントもの第1号の星野由妃テレカ。



星野由妃〈オート110-22〉

▲長い髪と笑顔で本人も人気UP

今号のGAME CARD……………アイレム

アイレムからは、右にあげたもののほか、Vol.13で紹介した「ガーディック外伝」、iremのロゴをデザインしたオリジナル版（3種類）などが発行されている。



迷宮島〈330-21831〉

▲1000円で定価販売



イメージファイト〈330-21831〉

▲年末にはファミコンも発売


スペランカーII〈330-7489〉

▲キャンペーンの認定証代わりに発行

情報大募集!! 君の持っているテレカの自慢、テレカのプレゼント情報、収集に関するエピソードなど、テレカに関することなら何でもけっこう。「テレカ情報局」宛にどしどしお便り下さい。

あの店この店TOP5

—カード専門店に聞きました—

セーバー（新宿）

●プレミアムTOP5

1	西村知美・日産ニコス会	〈110-22862〉	30万円
2	宮沢りえ・少年サンデー	〈ホワイト加刷〉	15万円
3	酒井法子・渚のファンタシー	〈110-25662〉	13万円
4	南野陽子・テレビジョン	〈ホワイト加刷〉	12万5千円
5	浅香唯・テレビジョン	〈ホワイト加刷〉	10万円

●売り上げTOP5

1	田原＆野村・教師ビンビン物語	〈ホワイト加刷〉
2	らんま1/2	〈ホワイト加刷〉
3	工藤静香・JOY	〈110-66449,110-66450〉
4	Wink・パナソニック	〈330-22932〉
5	石田ひかり・腎臓バンク	〈110-63786〉

東京新宿のカードショップ「セーバー」（03―200―4849）では、アイドルもののほか、アニメ、イラストものなど常時2000種以上のカードの品揃えがあるが、人気の中心はやはり、女性アイドル・テレカだ。南野陽子、西村知美、浅香唯の"テレカ御三家"に加え、宮沢りえ、工藤静香、酒井法子、Winkなどのカードが、目玉となっている。「教師～」の人気は、若い女性コレクターが増えたこととも つながっているようだ。

（取材・文／小林活夫）

Dragon Quest Ⅳ JOURNAL

導かれし者たち

待ちに待った発売日が、ついに発表された。まだまだ先のことではあるけど、とりあえず目標ができたって感じではある。

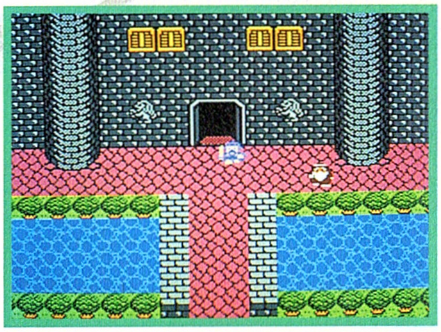
決定！'90年1月発売

ついに発売日が正式に発表されたのだ！

ドラクエファンにとって、何よりもいちばんの興味の的であったドラクエⅣの発売日が、ついに正式発表されたのだ。X－DAYとなるのは、来年の1月。今のところはまだ、日にちまでは決まっていないけど、決して不安に思うことはない。何かよっぽどのことがないかぎり、マチガイなく1月に発売されるだろうからね。まぁ、日にちもそう遠くないうちに発表されるんじゃないのかな。

発売までは、もうしばらくのしんぼうが必要だけれど、とりあえずこれで、ドラクエⅣの発売に合わせたスケジュールを立てることができるよね。値段がいくらになるにしても、今のうちからおこづかいを貯めとくとイイかもしれないぞ。今後もゲームの情報は、わかりしだいみんなにお知らせしていくつもりだ。

⬇新たなる冒険の始まりまで、もうあとちょっとのしんぼうだ。キミ自身の目で、この画面を見られるようになるのも、そんなに遠い日のことではないぞ！



1月発売に対する反応を探る

ドラクエⅣの発売が来年の1月に決まったことに対して、何人かの人に意見を聞いてみたのだ。

○3月、4月は問い合わせが多かったんですけど、最近はすっかり落ち着きましたね。何といっても、12月のクリスマス商戦をはずれたのは、良かったと思います。
（東京・奥野かるた店）

○年末商戦には影響してこないようなので、とりあえずは安心しました。幸いなことに、ウチのソフトとはバッティングしてませんので、市場が活性化するという意味では、イイことではないでしょうか。ただ、Ⅲのように一般の人を巻き込むようなブームになるかというと疑問ですけど。
（ソフトメーカー担当者）

○とにかくウレシイ!! でも1月っていうと受験の追い込みでしょ？ ちょっとガッカリだなぁ。まぁ、受験は受験でガンバルけど、ドラクエⅣもプレイするからねっ!! 早くやりたいなー。
（受験生代表 茨城県・LEGEND）

○やってくれたなぁって感じですか。1月発売といっても、やっぱり半年先という現実を考えると、あまりにもユーザーを軽んじているのではないかと。別に、今回が初めての発表で、半年後にドラクエⅣが出ますよっていうなら何も問題はないんですけど。ROMの生産状況があるとしても、期待させといて延ばすのは、あんまりといえばあんまりだよね。
（ライター代表・CB成沢）



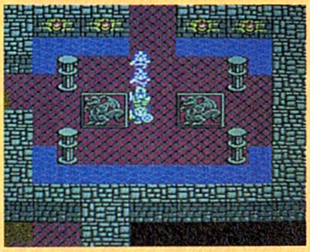
⬆立体的なグラフィックが迫力だよね

●作者・堀井雄二は語る●

みなさんもうしばらくお待ちください！

来年1月の発売に向けて、マスターROMが今月の上旬に完成。みんながこの本を読んでいる頃には、その完成バージョンのマスターROMは、すでに任天堂に渡されていることでしょう。ただ、相変わらずROMの品不足が続いているうえ、ドラクエの場合は大量に用意しなくてはいけないので、どうしても生産に時間がかかってしまうんですね。それでも、1月には必ず出しますので、もうしばらく待っていてください。

作った本人の口から言うのも何ですが、なかなか良くできていると思います。でも、もう2度と、4メガみたいな容量のデカイのはやりたくないですね（笑）。



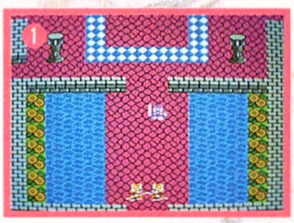
FCファンの注目を集め続けるドラクエⅣなのだ

町の人の動きに関する最新情報を紹介

まずは、今回発表された町の人たちの新しい動きから紹介することにしよう。今までのドラクエシリーズを見ればわかるように、町や人などは少しずつ進歩してきている。今回のⅣでは、町の人々の動きがⅢに比べてさらにボリュームアップ！　イロイロ特徴のある動きをするキャラクターなんかがいたりして、ますます臨場感を盛り上げてくれるのだ。そして、今まではあまり変化することがなかった人々のセリフも、Ⅳでは場面によってかなり変わってくる。これで、ゲームの中の世界がますますリアルになっているのだ。

写真で紹介しているのはバトランドの城下町の様子。このほかにも、調べ物に忙しい宮廷学者や、水をくみにいく人、あげくの果てには、いたずら坊主と教師の追いかけっこなど、いたるところで人々がリアルに動いているのだ。

城の衛兵が規則正しく巡回する



⬅城から出ようと歩いていくと、衛兵が立っていた



⬅衛兵たちは、城内を規則正しく巡回しているのだ



⬅ランダムで動いているよりは、よっぽどリアルだ

店の奥から出てくる防具屋の主人



⬅店に入ってみると、カウンターに主人の姿がないぞ



⬅しょうがないので、店の裏口にまわってみると…



⬅カウンターに戻ると大急ぎで主人が出てくるのだ

戦士についてくるおじいさん



⬅城壁の前には戦士にあこがれてるおじいさんがいる



⬅ホントに、町の中をグルグルとついてくるのだ



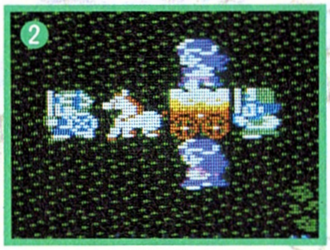
⬅やっぱり戦士は体力がなくてはつとまらないみたい

これまでの全情報を整理してみたのだ

多くのFCファンが待ち望んでいる「ドラクエⅣ」とは、どんなゲームになるのか？　現段階までに発表された全情報を、ひとまず整理してみることにしよう。

5話構成のシナリオ―独立した5つのストーリーがつながって、ひとつの大きな物語を形成している。1章から4章までは、それぞれ違うキャラが主人公となり、5章で初めて、勇者のもとに全員が集まる。また、1～4章の流れは、ドラクエを一から学べる仕組みになっている。ちなみに、第1章は戦士の物語。バトランド国内で起こった、ナゾの子供たち行方不明事件の真相を追って、戦士が旅立つ。（写真①）





パーティー編成―第5章では、馬車システムの導入により、最高10人まで連れて歩くことができる。8人のメインキャラ以外には、モンスターも仲間にできるとか。

4メガROM―シリーズ最高の大容量。なんと、Ⅲの倍の容量だ。

メインキャラ―勇者・戦士・姫・神官・じいや・武器屋・おどり娘・うらない師の8人。勇者以外はみんな、名前が決まっている。女勇者も用意されている。

馬車システム―馬車で旅をする場合、パーティーのメンバーは、馬車の中と外に分けられる。行動の中心となるのは、外にいるキャラだ。（写真②）外に出せるのは4人まで。ただし、仲間の入れ替えはいつでもできる。また、戦闘中に死んだキャラは自動的に中に引っ込み、馬車の中ではHPが回復する。

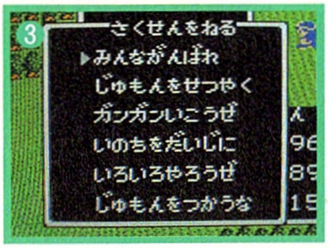
人工知能・AIを搭載―仲間たちはAIによって、自分で判断し行動する。しかもそれは、経験の中で学び、成長していくのだ。

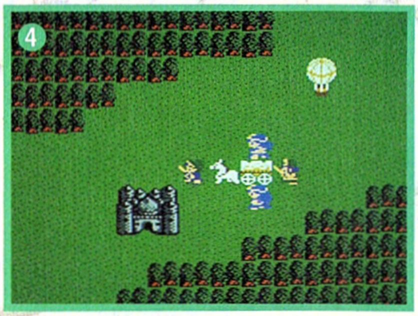
作戦コマンド―独自に行動する仲間たちに、プレイヤーの意志を伝達する手段として、6種類の作戦コマンドがある。（写真③）

基本コマンド―"さくせん"と"とびら"が加わり、全部で8種類に。

乗りもの―馬車・船・気球（写真④）の3種類が登場。船と気球には、馬車ごと乗り込める。

モンスター―バラエティー豊かなモンスターが、全部で100種類以上も登場する。行動パターンも多様化し、合体するモンスター（写真⑤）を始めとして、モシャスで姿を変えたり、力をためたり、瞑想したりするヤツがいる。







グラフィック―立体的になったうえ、細かく描き込まれている。様々な小物類が用意され、ディテールに対してのこだわりが感じられる。また、アニメーションも使われているのだ。

以上、これまでに発表された情報だけを見ても、ドラクエⅣがいかにスケールの大きいゲームかがわかるハズだ。

ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ主催

誌上RPG 大魔王の野望〈第2回〉

——プリシラ王女を救え——

お待たせしました！ いよいよ第2回の始まりです。旅立った戦士が繰り広げる大冒険を、心ゆくまでお楽しみください!!

A 少女から預かったターバンを持ち、ヒッポランドの城下町を後にしたキミは、まず森を抜けて西の村へと向かうことにした。
—①へ

B ふと我に返ると、キミはすでに城下町を後にしていた。
—②へ

1 しばらく歩くと道がふたつに分かれていた。さて、どちらの道を行く？
あたりが木に囲まれている道—㊿へ
草がおいしげっている道—⑧へ
No.0052 東京都・白石ありさ

2 あわてて町を出てきてしまったので、どこへ行けばいいかわからない。さあ、どうする！
どうにかなるさっ！ と、何も考えずに歩いていく。—⑪へ
もう一度町に戻る。—⑲へ
No.0053 神奈川県・野村潤一

3 先制攻撃！ ガシッ!! 会心の一撃！ 敵は一瞬にして消え去った。—㊲へ
No.0054 石川県・松谷一峰

4 すっかり夜になってしまったうえに、どうやら方向を見失ったようだ。仕方がないので、来た道を引き返すことにした。—(51)へ
No.0055 山梨県・藤島つばさ

5 うっそうとした木立の中をキミは進んでいった。すると、突然に視界が開け、目の前に広場が現れた。そして、その真ん中には宝箱がおかれていた。—㊶へ
No.0056 東京都・ひろし

6 敵のワナだった。キミがくずれゆく意識の中で見たものは、ヤツの不敵な笑いだった。そう！ キミはヤツにだまされて死んでゆくのだ。
—㊵へ
No.0057 三重県・なむこなみ

7 トホホ、道に迷ってしまった。
—②へ戻る。
No.0058 茨城県・サクセス

8 ドサッ！ 急いで歩いていると、落とし穴に落ちてしまった。しかし、どうやら先に道が続いているようだ。
先に進むなら—㉘へ
やめておくなら—⑬へ
No.0059 茨城県・政宗・Ⅰ

9 キミが身構えると、モンスターはスタコラサッサと逃げていった。—㊲へ
No.0060 広島県・ロトドラゴン

10 キミは魔法を使うことができない。—㊶へ
No.0061 東京都・紫野悠理

11 目の前の道は南北に延びている。さて、まずはどちらの方へ歩きだそうかな？
南へ—⑦へ
北へ—㊻へ
No.0062 大阪府・馬場孝博

12 町に入る。「ここはカルトンの町です」入口にいた青年がめんどくさそうにいった。—⑮へ
No.0063 北海道・ゆーきゃん

13 さらに進んでいくと、ぬけ道を見つけた。
迷うけど、やっぱりいかない—㉟へ
いちかばちかいってみる—㊺へ
No.0064 新潟県・美夕

14 今夜はもう遅いので、ウチにお泊りください。
遠慮なく好意に甘える—㉙へ
「そんなわけにはいきません」と断わる—㉛へ
No.0065 北海道・つくしのあやめ

15 おつかれさまでした。ゲームをやめるときは、目を閉じたままページをめくってください。さもないと、このコーナーが消えてしまうおそれがあります。—次回の①へ
No.0066 東京都 紫城珠音

16 まわりこまれてしまった!! 相手は思った以上にすばやいぞ、どうする!?
しかたがないので戦う—⑨
しつこく逃げる—⑱へ
No.0067 東京都・秋月梨依

17 へんじがない。ただのしかばねのようだ。
むなしいね—⑤へ
No.0068 東京都・トムキャット

41 No.0091 三重県・崇



42 No.0092 愛知県・鈴木じゅん



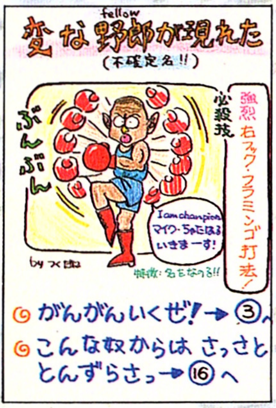
43 No.0093 神奈川県・オピピピピ



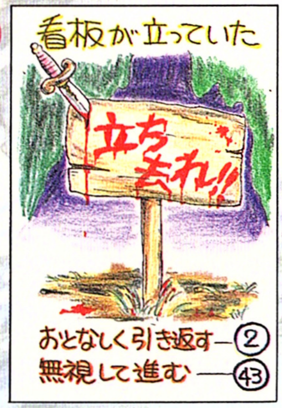
44 No.0094 千葉県・ばんでい



45 No.0095 千葉県・つくだに



46 No.0028 群馬県・かくれDQ



47 No.0096 奈良県・麗羅



48 No.0030 奈良県・野口由紀子



18 無我夢中でこの場から逃げた。死にものぐるいで走り続けた。
—㉒へ

No0069 神奈川県・ミーハー石井

19 町を歩いていると、「あの…もし…」と、呼びかける声がした。
振り返って話すなら—㉞へ
ムシしてズンズン進むなら—㊹へ

No0070 広島県・竹とんぼ

20 今日はここまでにして、いったん町へと戻ることにした。
—Ⓐに戻って再スタート

No0071 静岡県・武田孝

21 小屋の中に入った瞬間、ローブをまとったエルフが襲いかかってきた。キミはターバンを…
持っている—54へ
持っていない—㉔へ

No0072 岡山県・ウラシマ

22 落ち着いてまわりを見てみると、キミは森の入口に立っていた。
このまま森の中に突っ込む！—51へ
コワイから引き返す—⑳へ

No0073 兵庫県・大野智恵子

23 西に向かって歩いていると、何やら草むらがガサガサしはじめた。
近づいてみる—㉖へ
不気味だから近寄らない—④へ

No0074 埼玉県・さとみ

24 「このウソつきめが！」
—54へ

No0075 埼玉県・野安ゆきお

25 相手は意外と強かった。キミは黒いビニール袋にいれられて、木曜の朝、道ばたに捨てられた。
GAME OVER—Ⓐへ戻る

No0076 千葉県・長沼沙織

26 「ワーッ！」キミは落とし穴に落ちてしまった。—52へ

No0034 京都府・M・F

27 わざわざ届けてくれて、どうもありがとう。お礼に、普通の扉ならほとんど開けることのできる、魔法のカギをさしあげましょう。きっと役に立つと思いますよ。—⑭へ

No0077 京都府・魔美

28 いきなりのダンジョンは、やはり無謀だった。
袋だたきにされて①に戻る

No0078 京都府・湖谷真里厘

29 「ふぁ〜…」きもちのよい朝がやってきた。今日もがんばるぞ！ オーッ!! —㊱へ

No0079 栃木県・湊・きゃろる

30 後も振り返らずにひたすら走りつづけた。どうやらうまく敵をまいたようだ。—⑦へ

No0080 青森県・バーニィ

31 外に出てみると、あたりは一面の闇に包まれていた。とりあえず今晩は野宿することにした。
—49へ

No0081 福島県・速水麗奈

32 「だんな、お気をつけて」そういうと、喜んで道を通してくれた。—51へ

No0082 神奈川県・PINX

33 ヤツの鋭い牙がキミのからだをしたたかに傷つけた。傷口から毒がまわっていくのがわかる。そしてキミは、その場につっぷして息絶えた。
DEAD END—Ⓑに戻る

No0083 京都府・すらいむつよいむ

34 西の村にいかれるのでしたら、途中の森にいるある人に、このターバンを届けて頂きたいの。どうかお願いします。
キミはターバンを手にいれて、再び町を後にした。—51へ

No0025 東京都・ゆかりべまりこ

35 道が行き止まりになっているので、これ以上先には進めない—①に戻る

No0084 富山県・清野秀樹

36 森の中をしばらく歩くと、大きな岩のそばに人が倒れていた。
気味が悪いから、さっさと先に進む—⑥へ
いちおう声をかけてみる—⑰へ

No0085 愛知県・椰樹

37 日が暮れかけるころになってようやく、キミは森の入口へとたどりついた。
かまわず中に入る—51へ
とりあえずやめておく—⑳へ

No0086 福岡県・バンシーゆみ

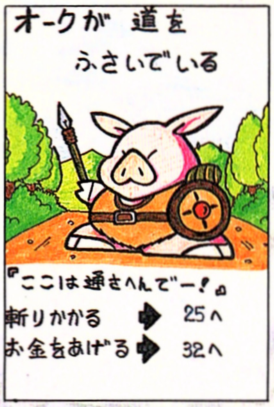
38 おお、なんともったいないことを。もう一度やりなおしてこい。—㊶へ

No0087 福島県・ALTHEGGA

39 油断大敵！ 一瞬のスキをつかれ深手を負ってしまった。見たところ逃げ道はありません。
イチかバチかできりかかる—㉝へ
何が何でも逃げ切る—㉚へ

49


No.0043 青森県・SKT掛端

50


No.0082 神奈川県・PINX

51


No.0077 京都府・魔美

52


No.0097 京都府・竜羅剣

53


No.0098 静岡県・ろと・けーき

54


No.0025 東京都・ゆかりべまりこ

No0089 東京都・あけみ

40 う、うわー!! そのときキミは目がさめた。「ゆ…夢だったのか…。それにしてもなんて夢だ」そしてキミは、
気をとり直して再出発—㊱へ

夢見が悪かったので、今日一日じっとしている。—㊼へ

No0090 愛知県・恥頭巾

というわけで第2回も終了。次回は、カルトンの町とダンジョンを中心に展開するので、ヨロシク！

●募集●

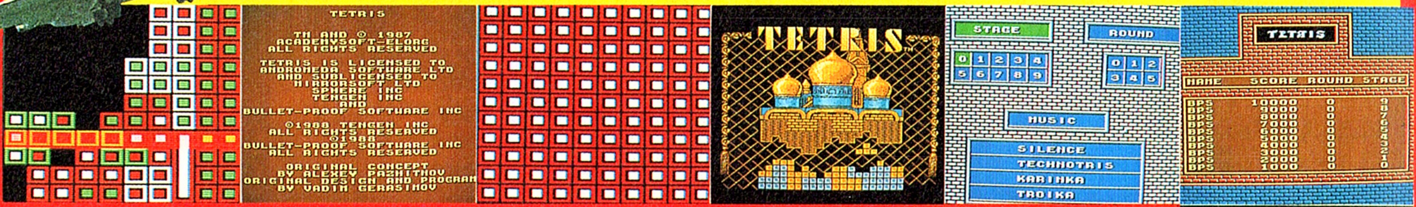
みんなのハガキでつくるこのコーナーは、参加することに意義があるのだ。だから、みんなドシドシ投稿してほしいぞ。次はメッセージ関係がネライ目ね。あと、これからは数字の部分は空けといてください。こっちでふりますからね。



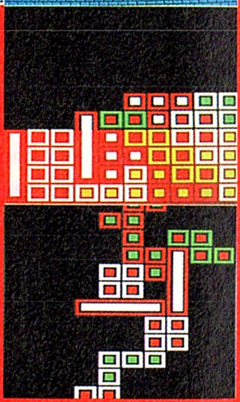


★アレクシィ・パジトノフ氏来日記念インタビュー

「テトリス」の原作者・ソ連より来たる!!



『私とテトリス』



勉強して、パズルして、遊んで、プログラムして落としたら、大ヒット!!

画面右下に白くて長い棒が表示された時のような心境である。とにかくラッキーだった。
編集部を訪れてくれたのは、今一番「旬」のゲームデザイナー、アレクシィ・パジトノフ氏。
いろんな意味で遠い所から、はるばるやって来てくれたのである。何はともあれ話を聞いちゃう。

★現代版"コロンブスの卵"、「テトリス」はいかにして生まれたのか？

まさにインテリゲンチア

今回のパジトノフ氏の来日は、日本のパーソナルコンピュータ業界との親善と情報交換が目的。ファミコン版「テトリス」の発売元であるＢＰＳの招待によるものだ。パジトノフ氏が編集部を訪問したのは去る６月26日。その報を聞きつけた「テトリス」大好きの本誌ライター陣と、特別ゲストとして遠藤雅伸さんも編集部に集合、さっそくパジトノフ氏を囲んでの集団インタビューが始まった。

ちなみに彼の第一印象は、「その風貌からして、見るからに理知的。そして澄んだ眼からは強烈な好奇心をのぞかせてる」。そんなところ。外人だから、というわけではなく普通のゲームデザイナーには無い何かが、初対面の時から伝わってくるのでありました。

本職は数学とコンピュータ

ちなみにパジトノフ氏は母国語であるロシア語と英語を話す。通訳は、ＢＰＳ社長補佐のリチャード・ロジャースさん。てわけで、インタビューは、露・英・日本の３ヵ国語がパズルのように飛び交いながら進んでいく。まずは彼の人物像について触れてみた。

Ｑ：経歴を教えてください。

Ａ：1955年、モスクワ生まれのモスクワ育ち。今もモスクワに住んでいます。本職は、連邦科学省の研究員。コンピュータの仕事をしているけど、もちろんゲームとは関係ない、音声探知のプログラムの開発が現在の研究テーマです。

と、じつにお堅いお仕事の人なのであった。しかし、インタビューに答える表情はいつも穏やかで、気さくそのもの。この人が、世に言う〝天才〟〝スーパーエリート〟なのか？ 疑問フツフツ。素直に聞いてみよう。



Ｑ：あなたはソ連では、すごいエリートなんですよね。

Ａ：…………？

Ｑ：すごいエリートだってお聞きしてるんですが？

Ａ：………私は……ごく普通の……人間です。

うーん、どうもこの日本人の我々が言うところの〝エリート〟の意味が伝わらない。言葉の問題ではなく、社会システムの問題なのか？ それともパジトノフ氏はすごく謙虚な人なのか？（この可能性もかなり高い）

Ｑ：話は戻りますが、ゲームをつくるようになったきっかけは？

Ａ：プログラムの勉強のためにゲームをつくったんです。完成しているゲームは「テトリス」を含めて7本ですが、未完成のゲームはいっぱいあります。

Ｑ：ほかにどんなゲームを？

Ａ：ほとんどパズルゲームですね。シューティングゲームやロールプレイングゲームはあまり好きじゃないんです。これからもつくるゲームはみんなパズルゲームになるでしょう。

頼もしいような、ちょっともったいないようなパズルゲーム宣言である。

Ｑ：「テトリス」をつくる前から、ゲームはたくさんプレイしてたんですか。

Ａ：ゲームは、３〜４本しかやったことがありませんでした。

スゴイ話である。しかし言われてみると、そういう人でないと「テトリス」はつくれない気もした。

ソ連パソコン事情

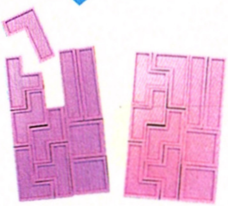
パジトノフ氏とコンピュータの出会いは高校生の時だったという。けど、日本のパソコンを想像してもらっては困る。それは部屋いっぱいの超大型コンピュータ（「ウルトラマン」の科学特捜隊が使ってたようなものか？）で、モニターもなく、パンチカードにプログラムされていく方式だったという。現在ＩＢＭ−ＰＣを愛用するパジトノフ氏は当時の想い出を苦笑まじりに語ってくれた。

Ｑ：ソ連ではゲームデザイナーが何人もいるんですか？

★テトリスができるまでの創造図

1 コンピュータの高度なプログラミングを勉強をするなら、楽しい方がいい。そうだ。ゲームをつくってみよう。パズルゲームを3～4本プレイしたことがあるが、どれも納得のいくものではない。使いにくい大型コンピュータだけど、挑戦してみよう。

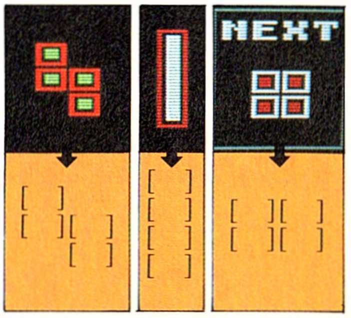
2





たとえばこんなパズルがある。人対人で交互にブロックをワク内にはめ込んでいき、置けなくなったら負け、というゲームだ。このゲーム性はコンピュータで表現できるんじゃないだろうか？ それにこんなアイデアはどうだろう。

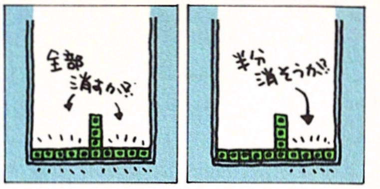
3 ブロックを上から落とす。というのはどうだろう。そしてラインが完成したら、消滅させることにする。下が削れて、上から出現。この繰り返しで、はめ込みパズルが無限にできるんじゃなかろうか？ 今までは外ワクによって閉じられていた世界が一気に広がる。コンピュータなら可能だ。さてそのブロックの数、3つがいいか、4つがいいのか、5つにするか。迷うところだ。



4 難易度のバランスから、4つに決めた。で、さっそくプログラムするわけで、キャラクターはとりあえず大括弧[と]を組み合わせて[ ]を1キャラにする。



5 ここで悩む。ラインの消し方についてだ。できたラインの全部を消すのか？ できたラインの半分を消すのか？ ほかに消し方はないだろうか？ また迷う。だが結論として、全部消す方法を選ぶ。プロトタイプ（試作品）を4日間で作製する。構想が2日かかったので、ここまでしめて6日間。満足できるデキ。あとは得点方式などを考え、ゲーム性を高める工夫をする。この時間が意外と長く、1週間かかってしまった。高い所から落としたブロックに高得点を与えるルールに。ライン数のボーナスはなし。



完成!!

ついに完成、「テトリス」。13日間でできた、グレイテストヒットがここに!!

A：3～4グループが、ゲームをつくってますね。これは私が知っている範囲内で、しかもモスクワに限っての話ですけど。何しろソ連では、個人所有のパソコンは10～20台位しかないですからね。

一同が「えっ、10～20台？」と聞き返したことは言うまでもない。

大ヒット裏話

なかなか驚かしてくれるパジトノフ氏だが、もうひとつ驚いたことがある。「テトリス」は考えようによっては偶然に偶然が重なり合って、世界中でプレイされるようになったゲーム。原作者とて、これほどまでヒットするとは思ってなかったに違いない。今の心境やいかに？ そこで質問だ。

Q：こんなにヒットしてびっくりしてませんか？

A：いや。テトリスが完成した時から、世界中の人が喜んでプレイしてくれると思ってたんです。誰もが考えられるようなゲームで、しかもおもしろいゲーム「テトリス」を、私が思いつくことができたのは非常にラッキーだった。

「テトリス」をつくったことと同じくらいに、この予感は偉大だ。

ちなみにソ連では「テトリス」が売られていない。個人が商品を販売するのは許認可が非常に煩雑なため、パジトノフ氏が売らなかったからだ。つまりソ連でのブームは、彼が友人にプレゼントした1枚のディスクがコピーにコピーを生んで起こったことになる。そんな環境で世界の人々のことを考える、この志の高さは敬服に値する。

下世話な話で恐縮ですが‥

ときて、話はお金の話になった。

Q：「テトリス」のヒットによって、特別な報酬ってのはあったんですか？

A：今のところ、何もありませんが、今後は何かのボーナスがあるかもしれません。ソ連ではゲームソフトの著作権の概念がまだ発達していないんです。ですが、いくらの報酬を得たとか、他人からどう思われるかの名声の問題より、近くの友人との関係を大事にしたいですね。

売ろう。売ろう。売れればいいんだとばかりにゲームをつくる日本のメーカーには少々耳の痛い話かも知れない。そういえば、「テトリス」とパジトノフ氏は日本のゲーム界では絶対ありえない、新しいサクセスストーリーを残してくれたような気がする。毎日「テトリス」で遊ぶわれわれゲーム業界人にとって、「テトリス」は最も学ぶべきところが多いゲームだと改めて思う。

⊙パジトノフさんはとてもいい人だった



◀日本に来られて本当にしあわせ。見るものすべてが新鮮です



▶来日中には、日本のゲーム業界各氏との親善パーティも開催された。パジトノフ氏が壇上でスピーチを披露



▲JICC出版局の正面玄関にて記念撮影をパチリ。ありがとうございました

完全チームデータ表も一挙に公

ファミスタ'89 開幕版!!

L ライオネルズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	いしけり	3B	R	.284	20	16	
2	ひらよ	RF	L	.290	8	17	
3	あきかわ	CF	R	.274	40	16	
4	きよすく	1B	R	.278	36	8	
5	ほえれお	LF	L	.268	30	5	
6	いこう	C	R	.254	12	11	
7	つち	2B	R	.264	4	16	
8	てなべ	SS	R	.250	10	8	
代	えび		L	.274	10	6	
代	となりの		R	.266	8	11	
代	にしおば		R	.276	14	7	
代	ひろはち		R	.262	6	12	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	わたなべ	R	3.50	148	8	2	10	46	
先	かき	R	2.65	150	8	6	8	44	
先	くろう	L	3.20	144	4	12	4	36	
先	ももやま	R	3.75	140	6	2	8	36	新人
リ	まつあに	RU	4.15	138	8	4	6	14	
リ	いしいし	R	4.00	144	6	4	4	14	新人

Bu バッカルーズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	おおいい	2B	R	.266	8	17	
2	あらり	CF	L	.306	10	9	
3	かねむり	3B	R	.268	16	8	
4	ぶらいあ	LF	L	.294	34	8	
5	すすき	RF	R	.250	20	8	
6	どつと	1B	L	.250	16	6	新人
7	やまひた	C	R	.220	8	7	
8	まききき	SS	R	.200	4	10	
代	むらたみ		R	.248	18	6	
代	あわぐし		L	.244	8	11	
代	はねだ		R	.242	8	7	
代	くりめし		L	.230	4	12	

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	むぎの	L	2.90	146	4	10	4	46	
先	おのの	L	3.70	146	2	8	2	38	
先	やまだき	R	4.05	148	4	6	6	40	
先	むらら	L	3.90	134	4	6	6	34	
リ	たかうなき	R	4.20	146	6	4	6	14	新人
リ	ほしい	R	3.35	146	8	6	8	22	

F ファイヤーズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	こゆき	SS	R	.258	14	7	
2	こがらし	2B	R	.242	6	10	
3	いいずら	RF	L	.292	20	8	
4	ぶるわ	LF	R	.290	28	7	新人
5	にいじま	1B	R	.266	18	5	
6	ふろや	3B	R	.266	14	9	
7	へるしい	CF	R	.260	12	12	新人
8	ためら	C	R	.262	12	8	
代	ふたむり		R	.222	6	8	
代	しろい		L	.248	8	13	新人
代	さかな		R	.260	4	3	移籍
代	はやいか		L	.238	6	10	

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	たきだし	R	2.75	148	10	2	4	48	
先	まちうり	R	2.80	144	12	6	8	44	
先	つも	R	3.90	144	8	2	6	34	
先	さとせい	R	3.80	144	8	2	8	34	
リ	かねざや	R	4.15	138	8	6	2	14	
リ	こうな	L	3.40	138	2	6	8	18	

M メジャーリーガーズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	おすみす	SS	L	.300	24	17	
2	もりた	2B	R	.343	34	15	新人
3	ぼつくす	3B	L	.396	26	7	
4	すとべり	RF	L	.300	60	14	
5	かんせい	LF	R	.338	62	15	
6	ぼけつと	CF	R	.386	54	12	
7	くらく	1B	L	.312	50	10	
8	さんちこ	C	R	.278	30	12	新人
代	ぎぶす		L	.352	40	11	新人
代	ういんふい		R	.320	50	13	
代	まつく		R	.290	52	6	
代	ぼにい		L	.304	44	6	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	はあし	R	1.25	148	14	6	10	68	新人
先	ばいお	L	1.65	150	4	10	6	66	
先	くられんす	R	1.95	156	10	8	6	54	
先	らいおん	R	2.50	154	8	6	2	50	
リ	ふらんく	L	0.55	148	6	8	8	28	新人
リ	えかすり	RU	1.25	140	16	8	12	30	

D ドラサンズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	びつころ	CF	R	.268	14	13	
2	たつまき	SS	L	.236	4	16	
3	じようし	LF	R	.280	24	10	新人
4	おみあい	1B	R	.320	36	6	
5	はいほう	RF	L	.280	20	10	新人
6	うお	2B	R	.274	24	10	
7	にむやお	3B	R	.284	10	9	
8	なかむり	C	R	.238	6	6	
代	かわはば		L	.276	10	7	
代	かたおば		R	.240	12	7	移籍
代	にむやあ		R	.264	10	8	
代	おほ		L	.230	6	9	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	おによ	R	3.40	140	6	10	8	46	
先	こなつ	R	3.00	146	10	4	8	40	
先	すぎのと	L	3.90	136	6	12	4	28	新人
先	にしもも	R	3.80	138	4	10	4	28	新人
リ	やまもも	L	3.75	140	4	6	8	14	新人
リ	かくげん	R	2.25	148	10	6	12	24	

G ガイアンツ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	はたはた	3B	R	.304	12	8	
2	おかだき	SS	L	.266	6	9	
3	しのつた	2B	L	.320	8	6	
4	はり	LF	R	.300	34	9	
5	くろます	CF	L	.310	28	7	新人
6	るる	RF	R	.256	20	9	
7	こめだ	1B	L	.286	14	10	
8	かまくら	C	R	.240	10	4	
代	みもだ		R	.250	14	12	
代	こうも		R	.266	6	13	
代	すぐき		R	.272	4	13	
代	なかま		R	.268	12	13	移籍

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	まきはは	R	2.90	148	8	2	2	40	
先	くわわ	R	2.85	144	8	6	8	38	
先	みずも	R	3.25	142	6	2	6	28	
先	かれい	R	3.10	144	10	4	8	28	
リ	さかと	RU	3.00	138	6	6	2	14	
リ	かてる	RU	2.95	138	12	4	6	18	

C カーズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	しやうだ	2B	L	.322	2	16	
2	やまさび	RF	L	.270	10	15	
3	よしひは	SS	L	.260	14	18	
4	こばや	1B	L	.290	20	9	
5	おさまい	LF	L	.250	14	9	
6	ながひま	CF	L	.260	12	12	
7	ろんどん	3B	R	.260	14	8	新人
8	たつかや	C	R	.264	6	5	
代	にすだ		L	.276	6	4	
代	こお		L	.226	2	10	
代	あれち		R	.250	10	7	新人
代	のむり		L	.240	2	15	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	おおによ	L	2.35	140	4	10	10	46	
先	かわぶち	L	2.95	142	6	6	4	42	
先	きたぼつ	R	3.30	138	10	8	6	40	
先	ながほみ	R	3.75	144	8	6	6	28	
リ	かわはば	R	3.45	146	6	4	10	14	
リ	まつだ	R	3.35	146	4	6	12	16	

B ブラボーズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	まつなな	3B	L	.314	16	15	
2	ふくろ	2B	R	.304	8	14	
3	ぶうまん	1B	R	.310	26	4	
4	もんた	LF	L	.306	38	5	
5	いしみえ	RF	R	.302	28	6	
6	ふざい	CF	L	.278	16	7	
7	ふりた	C	R	.210	12	6	
8	ゆみよか	SS	R	.236	4	12	
代	やまのり		R	.248	4	11	
代	くまによ		L	.256	10	12	
代	やまごえ		R	.242	6	10	新人
代	こがあ		R	.240	4	12	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	ほびの	L	3.50	140	6	14	6	42	
先	さとお	R	3.60	140	8	6	8	42	
先	たふまん	L	3.30	136	8	12	8	36	新人
先	やまおり	R	4.20	142	8	6	8	30	
リ	ふるみそ	L	4.45	138	4	8	2	16	
リ	やまそと	R	3.15	138	8	6	8	16	

H ホーネッツ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	ささい	CF	L	.282	14	16	
2	ゆかにたに	SS	R	.264	8	17	
3	ばなな	2B	L	.298	20	10	
4	あつぷる	1B	L	.290	30	10	新人
5	やまもも	RF	L	.294	20	13	
6	ききかわ	LF	R	.252	10	8	新人
7	よちひろ	C	R	.252	8	5	
8	ふじひろ	3B	R	.210	6	9	
代	たかうなき		R	.250	8	7	
代	こふな		R	.272	6	12	
代	わたい		L	.250	6	9	
代	はたあま		R	.230	8	10	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	やまたか	R	4.10	138	10	6	8	36	
先	にやんこ	R	3.95	140	12	6	2	34	
先	やまかず	R	4.00	138	8	6	4	32	
先	にしかか	L	4.55	134	4	10	8	30	
リ	かとうふ	R	4.20	142	8	4	2	16	新人
リ	いもうえ	R	3.10	142	6	6	10	20	

O オリエンツ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	にしむり	2B	L	.266	4	18	
2	やこた	RF	L	.282	6	14	
3	あいほう	1B	L	.276	16	9	
4	たかだわ	CF	R	.312	14	15	
5	らんぼう	LF	R	.260	20	6	新人
6	みずあみ	3B	R	.246	10	12	
7	さとけん	SS	R	.244	8	11	
8	かはまだ	C	R	.242	4	5	
代	おたべ		L	.244	14	7	
代	かみかみ		L	.258	4	8	
代	ふるかか		R	.244	10	11	
代	さいこう		R	.272	4	6	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	しよう	R	3.75	144	8	8	8	40	
先	むらちよう	R	4.00	144	8	4	12	34	
先	こがあ	RU	3.65	142	10	2	6	36	
先	うきじま	R	3.40	144	10	6	12	36	
リ	そのかか	L	3.95	140	2	6	6	16	
リ	せり	R	4.45	140	6	2	6	14	新人

開(かい)！　ファミスタ'89の大特集(だいとくしゅう)!!

いよいよ待(ま)ちに待(ま)ったファミスタ'89の発売(はつばい)まであとわずか！　今回(こんかい)は、全(ぜん)14球団(きゅうだん)の完(かん)ペキな選手(せんしゅ)データをはじめ、ファミスタ'89の大(おお)きな変更点(へんこうてん)を中心(ちゅうしん)に徹底的(てっていてき)に解剖(かいぼう)してみた。どうしても待(ま)ちきれない人(ひと)は、とりあえずこのページを読(よ)んでガマンして、今(いま)から徹底的(てっていてき)に研究(けんきゅう)しておこう！　ソフトを手(て)に入(い)れたときにきっと役立(やくだ)つぞ!!



N ナムコスターズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	ぴの	CF	L	.250	2	22	
2	ちやつぶ	SS	L	.240	4	11	
3	あぽろん	3B	R	.260	10	10	
4	ぱつく	1B	R	.310	28	4	
5	たろすけ	C	R	.290	20	8	
6	あむる	RF	L	.270	14	7	
7	とまり	2B	R	.260	2	10	
8	りようま	LF	L	.240	4	9	
代	わぎやん		L	.220	18	2	
代	さんどら		L	.280	6	8	
代	かある		R	.250	4	11	新人
代	わにわに		R	.260	6	7	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	うらん	R	2.50	144	8	4	6	40	新人
先	らつぶ	L	3.90	140	4	8	2	36	
先	めたるほく	R	4.40	140	10	4	4	30	新人
先	すいいと	R	4.20	134	8	6	6	30	新人
リ	わあすた	R	4.70	138	4	10	0	14	新人
リ	きやらはち	LU	2.90	138	12	14	0	16	

W ホイールズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	たかはぴ	SS	L	.266	2	15	
2	ちようち	3B	R	.260	2	10	
3	ゆたきや	2B	L	.302	10	17	
4	ぽんち	RF	R	.302	34	12	
5	ぱちよろ	1B	R	.306	18	10	
6	やまだき	LF	L	.266	4	15	
7	おやしき	CF	L	.264	6	18	
8	いちかか	C	R	.262	6	6	
代	かたぴら		L	.272	14	5	
代	やしろ		R	.276	12	4	
代	びしはし		R	.240	4	8	新人
代	かわしげ		R	.230	6	6	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	えんぽう	R	4.00	144	10	4	12	32	
先	にら	L	4.30	136	6	12	8	38	
先	かけほた	R	3.70	138	6	2	6	38	
先	さいほう	R	3.50	142	8	6	10	28	
リ	おおもん	R	4.20	140	8	6	10	14	新人
リ	なかやや	R	3.85	146	8	4	6	22	

S スパローズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	くりあま	CF	L	.290	2	12	
2	となりの	2B	L	.260	4	14	新人
3	いけいけ	SS	R	.254	26	13	
4	ひぽさわ	RF	R	.278	28	14	
5	ぱあやん	1B	R	.280	28	7	新人
6	すぎおら	LF	L	.272	22	6	
7	いちしげ	3B	R	.224	6	10	
8	はたた	C	L	.232	6	5	
代	あらり		L	.278	12	10	
代	さくらや		R	.264	2	7	
代	すま		R	.236	10	10	
代	わかなつ		L	.290	8	6	

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	おばにや	R	3.50	138	8	6	4	34	
先	いとうふ	R	3.55	144	8	6	6	38	
先	たかろ	R	3.95	146	8	2	10	28	
先	なかもも	R	3.65	138	8	4	8	30	
リ	みやもも	RU	4.75	140	6	4	4	14	
リ	ばあが	R	3.15	142	8	6	10	16	新人

T タイタンズ

打者

順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力	タイプ
1	しようの	CF	L	.254	6	16	
2	わあだ	2B	R	.274	2	16	
3	おひるだ	1B	R	.260	28	4	新人
4	おかげ	3B	R	.274	22	12	
5	あゆみ	RF	R	.280	22	13	
6	やお	LF	L	.270	10	11	
7	きいど	C	R	.244	6	6	
8	ひらたい	SS	R	.276	2	8	
代	かなまり		L	.240	4	12	
代	とまれ		R	.252	4	9	新人
代	なたの		L	.238	4	8	
代	やき		R	.230	4	14	新人

投手

型	名前	投	防御率	球速	R	L	F	St.	タイプ
先	きいろ	R	3.25	144	10	6	10	42	
先	なかたこ	L	3.80	140	4	6	6	30	
先	いけよ	R	4.25	140	6	6	4	30	
先	のだて	R	4.50	138	6	4	6	30	
リ	おみこし	RU	4.10	136	6	6	4	14	新人
リ	なかみし	R	3.85	140	10	6	6	16	

ファミスタ'89はここが違う!!

ファミスタ'88 vs '89徹底比較

ファミスタが変わった！ 前作のファミスタ'88と比べて大きく変わったのだ。基本的な操作やグラフィックだけを見ると、確かにファミスタ'88をマイナーチェンジしたものにしか見えない。しかし、実際にプレイしてみると前作とはかなりの違いを感じるんだよね、コレが。では、いったいどこがどう変わったのか？ まずは大きな変更点を抜き出し、次のページではそれらのひとつひとつを徹底的に、前作の『'88』と比較してみようじゃないか！ ファミスタ'88で満足しきってたヤツは、その結果を見て腰を抜かすなよっ!!

ファミリースタジアム'88



◀ファミスタの決定版とまでいわれたほどだった

ファミスタ'89

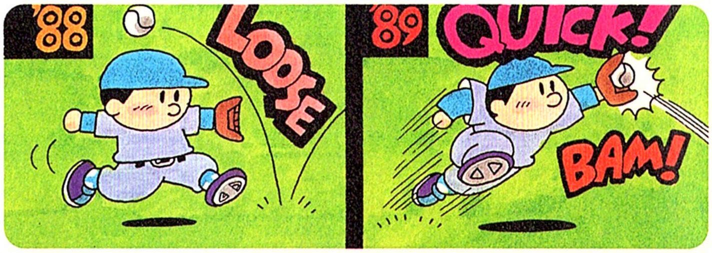


◀野球ゲームの歴史にトドメをさすに違いない！

大きく変化した3つのポイントはコレだ！

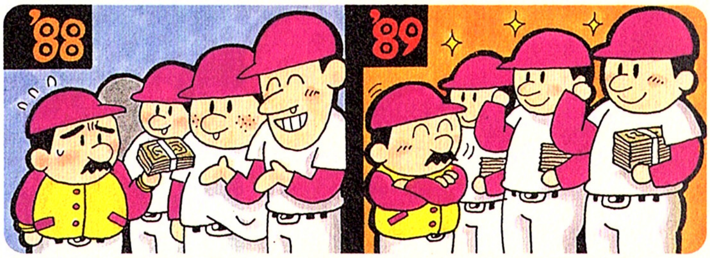
1 対COM戦

COMが強くなった。なんといってもココが一番の変更点だろう。守備、投球、打力、監督要素、すべての面で賢くなっているのだ。つまり、一流とまではいかなくても、人並ぐらいのテクは身につけた、ってワケね。これによって、今までおざなりだった1Pモードがグーンと充実した！ 前作までのCOMは守備、投球、打撃のどれもがおそまつで、慣れてしまうと弱すぎて話にならない。それが1Pでも、2Pなみの試合が楽しめるようになったのだ！



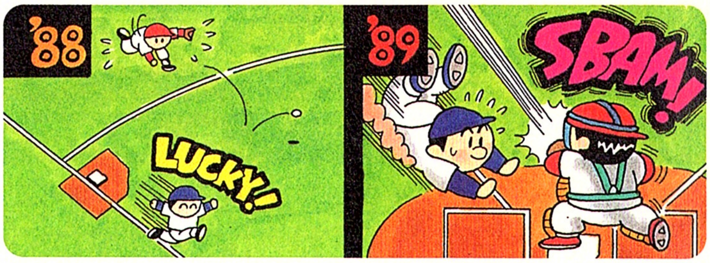
2 エディットモード

ファミスタ'89では、今までのチームエディットよりも、もっと自由度の高いプレイヤーエディットが登場。チームエディットでは、決められたポイントを振り分けて各選手の能力を決定することしかできなかった。でも、このプレイヤーエディットなら各選手の名前や能力、所属チームを自由自在に変えることができる!! しかも、強打者や一流ピッチャーを自分の好きなチームにトレードできちゃう。まさに夢をかなえるスーパー機能ってワケだ。



3 外野選手の強肩化

外野選手が強肩になったといっても、何も矢のような送球が返ってくるワケではない。ただ、前作のように送球が途中で止まってしまうことがなくなったとゆーだけのこと。でも、このホンのちょっとの改良点が、ゲーム展開に大きく作用しているのだっ!! なにしろコレだけの改良でも、運に左右されることのない実力勝負が楽しめるんだからね。詳しいことはまた後で述べるとして、目新しいだけのマイナス要素は排除する、その姿勢が嬉しいよね!!



'88から受け継がれた好評システム

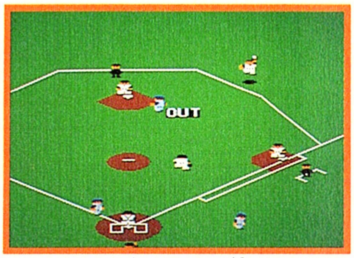
ゲーム自体が思いっきり変わってしまったような書き方をしちゃったけど前作で好評だったシステムは、そのまままちゃんと残ってる。なにしろ、それらのシステムは、すでにもうファミスタに無くてはならないものとなっているからね。前作の良いところはそのまま残し、斬新で面白いアイデアを詰め込んだファミスタ'89。出るたびに新しく、常にベーシックな作りのゲームってファミスタくらいだろうね。



▲1～8番までの打者のうち、選手ふたりがランダムで好調打者になるシステム。7回の攻撃のときは選手全員が好調打者に！



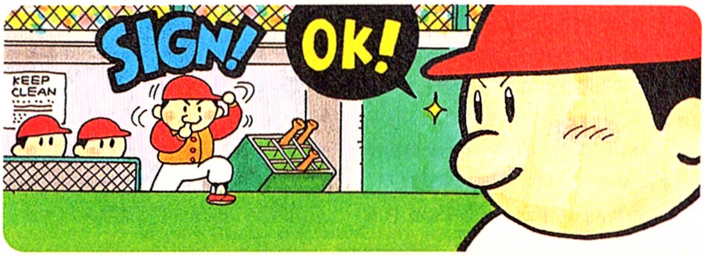
▲選手全員が好調打者になる先攻・後攻びいき。1Pや2Pのときにハンデとして使うと、より白熱した試合が楽しめるのだ!!



▲Ⓐボタンを押すことで、横っとびやジャンピングキャッチをするファインプレイもそのまま。もちろんエラーだって残ってる

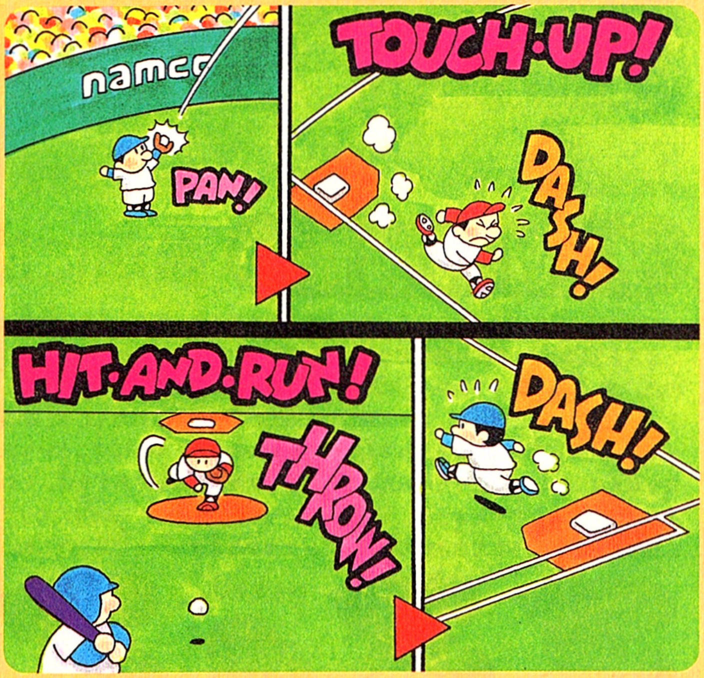
対COM戦　COMのオツムが良くなった!?

COMのオツムが以前よりもウ～ンと良くなった。年俸が上がってヤル気が出たのか、とにかく選手が良く動くようになった。今までの対COM戦だと基本操作を覚えて、あるていど慣れてしまえばもうそれまで。COM相手では弱すぎて物足りなくなってくるのだ。しかし、今度のファミスタはひと味違う。対COM戦に確かな手応えがあるから、熟練者にだって十分に楽しめるハズ! なんてったって、バッティング、ピッチング、フィールディングはもちろん、監督としてのレベルも上がり、信じられないくらい積極的な野球をするようになったんだからね。まるで人間と対戦してるような気になるくらいなのだ。



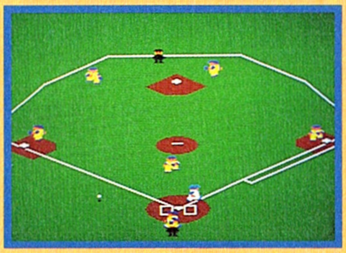
バッティング編

バッティング自体では、速球に対して強くなったことと、きわどいコースも積極的に打つようになったことが大きな変更点だ。つまり、きわどいコースを見逃さなくなったので、そうそう三振を取れなくなったのだ。その他にも、外野フライでタッチアップをしたり、エンドランを狙ってきたり、さらに盗塁までしたりと多彩な攻撃をしてくるようになったのだ。まるで、ちゃんとした監督がCOM側について采配をしているような印象を受けるんだよね。だから、2Pのときのような緊張感を味わいながらプレイできるってワケだ。そのため、COMを塁に出すまいとして、ピッチングにも自然と力が入るぞっ!!





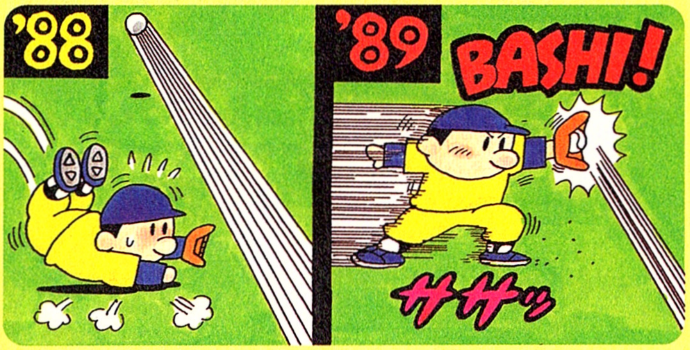
▲ファミスタ'88までは、きわどいコースと速球を苦手としていたCOM選手達。とくに速球に対して弱く、ド真ン中で空振りだ!!



▲今回のCOM選手はガラリと変わり、速球ときわどいコースに対して強くなった。きわどいコースはカットしちゃうくらいだ!

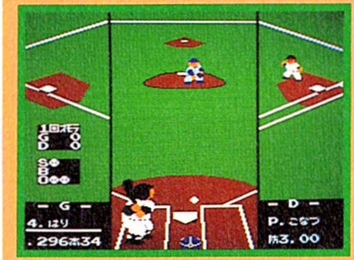
フィールディング編

前作までの守備は、まさに『ザル』! 選手の動きがトロいから、内野で処理できるハズの打球がほとんど外野へ抜けていた。しかし、今回はその辺がきちんとフォローされていて、打球に対しての反応が速くなっている。とくに左右への反応は完ペキといってもイイだろう。そのため、今まではポロポロ後ろにそらしていた打球でも、しっかり捕球できるようになったのだ。もちろん、前作までに良く見られた1、3塁線ギリギリのヒット性の打球にも素早く反応できるので、ラインぎわを抜けるヒットはあまり見られなくなった。それと、これは断言できないが、ポテンヒットも少なくなったようだぞ。

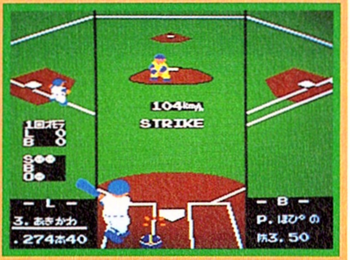


ピッチング編

ピッチング面では配球パターンがケッコー複雑になり、次の投球が読みにくくなったことと、きわどいコースをついてくるようになったことが変更点として上げられる。たとえば、カウントが2ストライク3ボールからだと、きわどいコースへボールを投げるようになったのだ。前作までは配球パターンが単調で、きわどいコースをついてくることもなく、必ず甘いコースでストライクを取りにきた。そのことから考えれば、かなり大きな変更だ。だからといって、完全な投高打低型になってしまったワケではない。その辺は絶妙なバランスを保っていて、打つことの快感はまったく損なわれていないのだ。



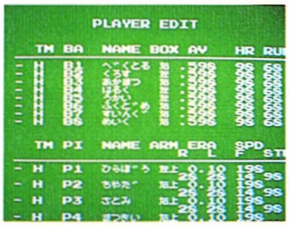
▲ファミスタ'88までのCOM投手は、配球パターンがむちゃくちゃ単調。ほとんどの場合に2球連続してストライクを投げてきた



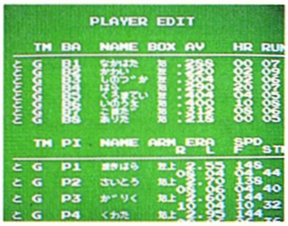
▲ファミスタ'89では、配球パターンがかなり複雑化した。しかも、打たせて取るピッチングをしてくるので始末が悪いのだっ!!

エディットモード　プレイヤーエディットで遊び方無限大

チーム単位でしかデータを変更できなかった前作のチームエディットに対し、'89に搭載されたプレイヤーエディット。これを使えば、打者8人・投手4人のチーム名、名前、能力が自由自在になるので、楽しみ方は無限大！ 強打者のトレードだって自由にできるし、強い相手と対戦するときは、自分のチームの選手の能力値を上げることができるので、ハンデ戦にだって使用できる。それに名前だって変えられるので、オリジナルチームや実在する野球チームを、今現在のオーダー表の通りに作ることだって可能なのだっ!!



◀名前はすべてオリジナル。もちろん能力だって最高値

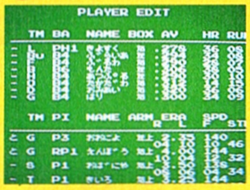


◀朝刊のスポーツ欄を見ながらこんなこともできるぞ

こんなこともできるのだ!!



◀登録されてる強打者のチーム名を変えるだけでトレードが成立!!



◀投手も同じ方法でトレードできる。投手陣が貧弱なとき役に立つ



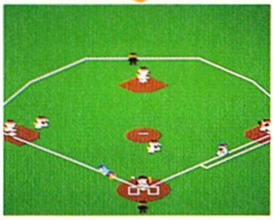
外野選手の強肩化　偶然に泣くこともうないゾ!!

外野選手の肩が初代ファミスタ、ファミスタ'87のときと同じ状態に戻ったのだ。コレは嬉しい！ ホント〜に嬉しいっ!! なぜかとゆーと、ファミスタ'88のように送球が途中で止まってしまうなんてことがなくなったからだ。そのため、前にも述べたように、ゲーム展開が『運』によって左右されるなんてこともなくなった。いくら「勝負は時の運」なんていったって、ファミスタ'88のように送球が途中で止まってしまったために逆転されたんじゃ、納得いかないからね。やっぱりこういったマイナス要素は排除されて当然。それによって、ファミスタ'88以前のスリリングなクロスプレーも復活したしね。

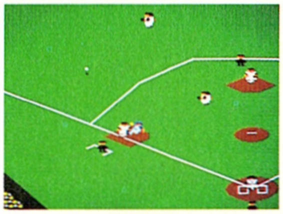


ファミスタ'88


◀外野の深い位置から本塁へ向かっての送球だーっ!!


◀しかし、運が悪いと途中で球が止まってしまうのだ

ファミスタ'89


◀こちらは同じような場所から三塁へ向けて送球だ！


◀ファミスタ'89なら、途中で止まることは絶対にない

ベクトル山田の ワンポイントリリーフ

こんにちは。最近、卒論と就職活動で大忙しのベクトル山田です。いきなりですが出ちゃったんですね、ファミスタ'89！ 僕はファミスタ'89が出るなら今年の年末、しかも、スーパーファミコンで、と期待していたんですけど。

とまぁ、前置きはコレくらいにして、実際にプレイしてみた感想を述べたいと思います。今回は1Pだけで、人間とは対戦していないんですが、対COM戦に関しては確かに申し分ない出来に仕上がっているんじゃないでしょうか。とくに、攻撃のときにタッチアップやエンドランをしてくるのには驚きました。それから、守備についても左右のゴロに対して、反応が早くなっているのが嬉しいですね。あと、これは単なる気のせいかもしれませんが、フライに対して、落下地点にまわり込むのが早くなったような気がします。その他にパスワードの復活というのも嬉しいですね。前作の'88では、優勝するまで電源を切れませんでしたから……。



さて、次は私個人、一ファミスタファンとしてのささやかな疑問を述べたいと思います。それは、なぜこの時期にファミスタ'89を出したのか？ ということです。今まではシーズン終了後に出ていたので、実際のデータに基づいたゲームが楽しめました。ところが今回はシーズン途中に出るので、実際のデータとのギャップが大きすぎます。でも、それはプレイヤーエディットを付けたことで解決されてますけどね。

とまぁ、ホンの少し疑問もありますが、何はともあれファミスタ'89がこんなに早く出てくれたのは嬉しいですね。





※このゲームはシャープCIには対応しません。

最新ゲーム徹底紹介
ホットゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

カセット／タイトー／発売中／¥6800（税抜き）

ULTLMATE HARIKIRI STADIUM



究極ハリキリスタジアム平成元年版

前回、前々回と2回に渡って紹介してきた「究極ハリキリスタジアム平成元元版」。もうこのゲームのおもしろさはとことん分かってくれたと思うけど、"究極"の、ダメ伸しのおさらいをしちゃうからチェックしてね。」

文／AYU♥

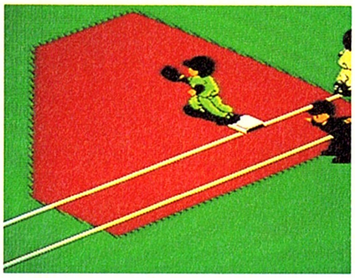
やっぱり夏は野球しかない！

今年のプロ野球もまたまた盛り上がりを見せている今日この頃。セ・パ両リーグの首位も気になるけど、もっと気になるのがファミコン野球ソフトだよね。現在すでに発売されているものに、これから発売予定のソフトを加えると…けっこうな本数になっちゃうし。

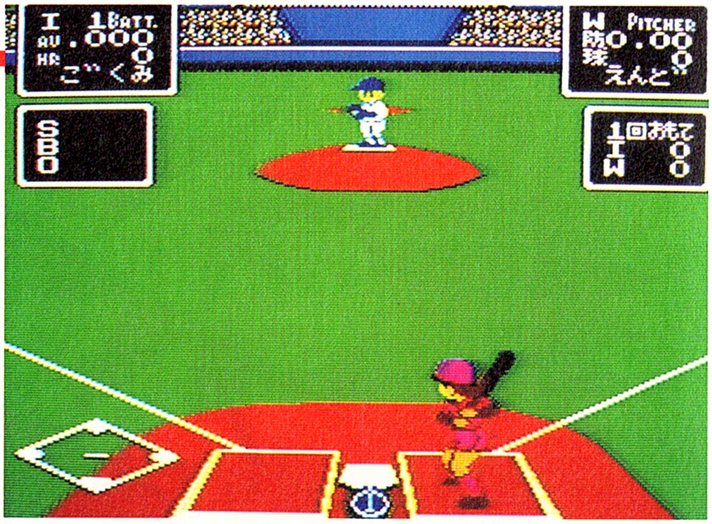
などと今さら感心してても仕方ないから、それはまずおいといて、と。

とにかく、今回は今まで説明してきたモードやデータなどにゲームをプラスした総まとめ編をどーんと紹介しちゃうよ。チェックのし忘れなんてことになんないように、しっかりと目を皿にしておこうね。

——今年もまた、野球三昧の季節がやってくる……。



▲ズームアップ画面にすると、ファインプレイや、スリリングな一瞬も楽しめるぞ



EDITモードも含めた各モードのおさらいをしましょ!!

このゲームには、たくさんの親切モードがあるんだけど、それら1つ1つの役割を覚えなければ、ハリスタを十分堪能することは難しい。で、ちゃんとお勉強しましょう。

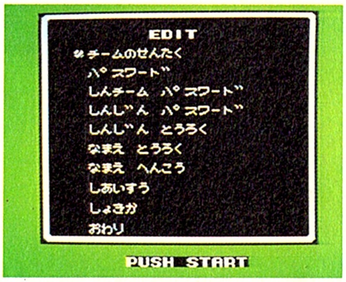
まずはエディットモード。『チームの選択』から『おわり』までの10通りがある。この中には、公表されたパスワードにより新チームができる『新チームパスワード』や、好きな名前が20人まで登録できる『名前登録』などが入ってるよ。

その他のモードでは、リーグ優勝、シリーズ優勝をめざすリーグ戦モード、友達の育てたチームと対戦するシングルモード、選手やチームを育てるオープンモードなんかもあるんだ。

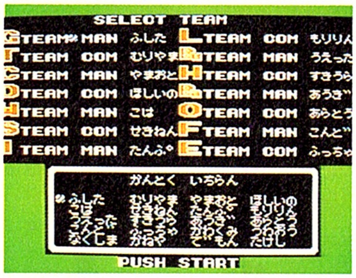
あと大切なのが、チェンジモード。ズーム画面の有無はここで決められるよ。自チームをコンピュータまかせにするか、はたまた好きな時参加できるウォッチにするかも決定できる。



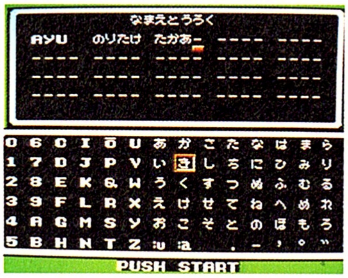
▲リーグ戦モード、シングルモード、オープン戦モード、エディットの4つが選べる



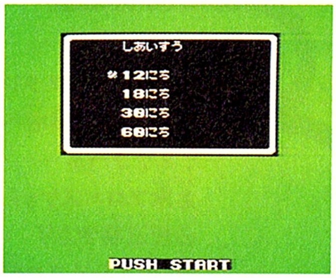
▲エディットモードは全10種。パスワード関係や登録関係を一手に集めたモードだ



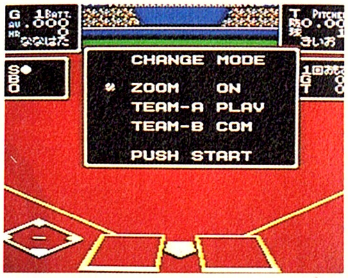
▲MANがプレイするか、COMがプレイするかを決める『チームの選択』画面



▲好きな名前を20人まで登録することができるよ。『名前変更』で自由に入れ替えを



▲リーグ戦の試合日数を設定することができる『試合数』。あんまり長いと先が大変！

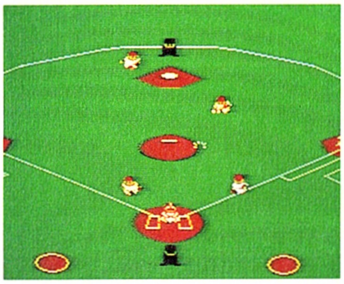


▲ウォッチモードにすると、気が向いた時にだけ参加することができちゃうのだ

究極ハリキリスタジアム平成元年版全14チームとその特徴だい!

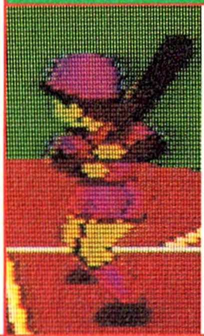
平成元年版で初登場の"エンターズ"を加えて全14チームになったハリスタ。人間1人1人に個性があるように、チームのそれも様々なんだ。そこで今回はそれぞれのチームの特徴をほんの少しだけ紹介しちゃうぞ。前回の各チームのデータを見ながらチェックしてね。

アイドールを加えた、ガリバーズからウエハースまでの7球団がタリーグ、エンターズを加えた、ブレーメンズからオロロンズまでの7球団がハリーグになる。オープン戦の時は関係ないけど、リーグ戦の時は、リーグ優勝やシリーズ優勝などがかかってくるから、どのチームも目が離せなくなるよね。



▲各チームのユニホームカラーは様々。似たようなとこもあるけど…

I アイドール



●ショッキングピンクのユニホームに身を包んだ、我らがアイドール。短パンにハイソックスというとこがまた女の子らしいよね。全体的にレベルが高いから自分の趣味で育てられるよ。

E エンターズ



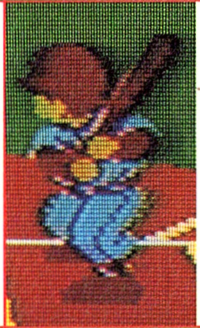
●平成元年に初めて登場したエンターズ。グリーンのユニホームに黒ヘルといったいでたち。打球伸び率の高い、たけやたむりんあたりを育てあげれば、楽に得点が稼げるんじゃないかな。

G ガリバーズ



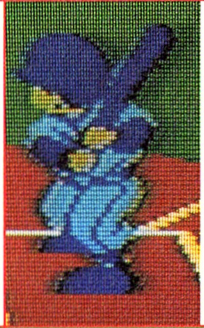
●とにかく打って打って打ちまくれば何とかなってしまうのではないかと思う程攻撃型のチーム。うまく打順を組み変えて理想的なチームを作ろう。ピッチャーの要は、がりくあたりかな。

C カプス



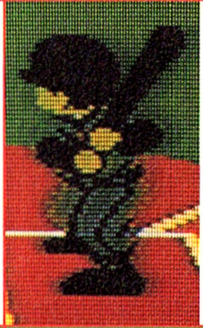
●御存知、赤ヘル軍団のカプス。打者の方は平均並だけど、投手陣は心強いよ。カーブやフォークを使いこなして、変化のある球で攻めていこう。後は体力をつければいうことナシだね。

D ドラポンズ



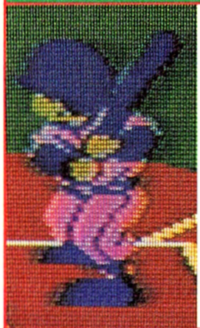
●ブルーでコーディネートされたユニホームを着ているのがドラポンズ。ここもカプス同様投手がつぶぞろいのチームだ。おほつ、こんどうの体力、にちもとのシュートをうまく活用しよう。

T タイタニクス



●なんとも頼りなく思えてしまうのがグレーのユニホームタイタニクス。打力がしりつぼみにならないように、打順はきちんと考えよう。チャンスがあったら、かなまり、たおうを代打にね。

S スラローム



●打力はそこそこあるのに、打球の伸びがいまいち悪いチーム。走力をもっとアップさせて、こまめに点を取っていくのもいいんじゃないかな。あとはひたすらピッチャーを育てましょう。

W ウエハース



●スラロームと反対に、打力がいまいちで、走力がけっこうあるというウエハース。えんど、さいとふなどの投手陣がしっかりしているから、守るよりも攻めの方に集中してみよう。

Bu ブレーメンズ



●うまく打順を組めば、3連発ホームランや毎回満塁ホームランも夢じゃないというのがこのブレーメンズ。いしめね、ふうまあ、かとたをいかに育てて、いかに使うかが問題だね。

Ba ババロアーズ



●このチームの特徴といえば、もう走力っきゃない。アイドールのように、ズバ抜けた選手がいるわけじゃないけど、平均的に与えられた走力をフルに使った試合運びを目標にしたいよね。

F フライターズ



●球をうまく操る投手の多いフライターズ。変化球をビシバシと使って、味のあるピッチングをしていこう。走力もそこそこあるから、長打よりも、確実に当てて塁に出る方がいいかも。

L リカオンズ



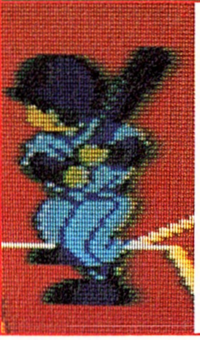
●比較的ビシッと打てる選手が多いチーム。あかやまや、きよまらをしっかり育ててあげよう。ユニホームのホワイトとスカイブルーのいかにもナツーって組み合わせが爽やかでいいよね。

H ホームス



●ちょっと打力の弱さが目立ってしまうホームス。ハリーグの中では、"調子"のレベルが高い方だから、好調の波に乗ってしまえばいうことなしなんだけどね。投手の方はまあまあかなあ。

O オロロンズ



●なぜか、くせのある球を好む投手が多いオロロンズ。攻撃はあんまり期待できないけど、守備ならって感じだね。ピッチャーの力が平均してるから、あとは、どう個性を作るかが問題かな。

まずはオープン戦でしっかり選手を育てよう!!

それではここらで、試合の流れについての説明をいたしましょう。

実際に試合をするとしたら、リーグ戦、シングルモード、オープン戦の3種類があるのは前述のとおり。その中でも、リーグ戦、シングルモードは、本番勝負だからかなりきつくなっちゃうよね。そこで活用したいのがオープンモードなんだ。

これは、エディットの「チームの選択」で、あらかじめMANに設定したチームを試合させ、選手を育てていくモード。1試合終わるごとに与えられるボーナスポイントを選手にふりわけて、思い通りにチームを成長させることができる、ありがたモードなんだ。

まず最初に、モード画面で〝オープンゲーム〟を選ぼう。すると次に〝トゥデイズゲーム〟という画面が出る。ここでその日行われる試合が分かるんだ。自分の育てたいチームにカーソルをあわせれば、いよいよ試合開始だ。



▲とにかくオープンゲームで力をつけよう。レベルアップすればする程楽しいもんね



▲自分のゲームしたいチームがない場合はパスゲーム。もう一度操作をくり返そう

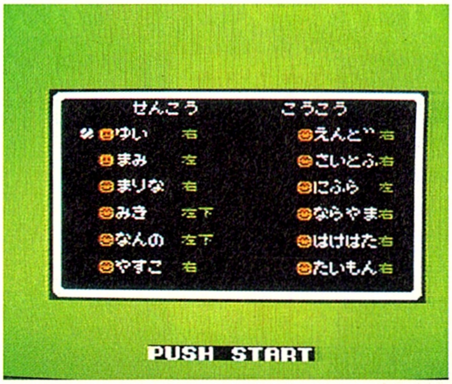
プレイヤーだけじゃなく、監督気分もバッチリ味わっちゃおう

プレイする前に決めなくてはならないのが、打順とピッチャー。先攻か後攻を決定した後に出る画面で選ぶんだ。名前の前についている顔の表情で、その日のコンディションが分かるよ。ニコチャンならバッチリ、普通だったらまあまあ、そして泣きベソだったら不調って感じ。ピッチャーの前にもついてるから参考にしてね。

すべて決定したらプレイボール。打率や防御率をチェックしながら進めていこう。チャンスがあれば代打やリリーフもおりまぜて、高ポイント獲得だ!



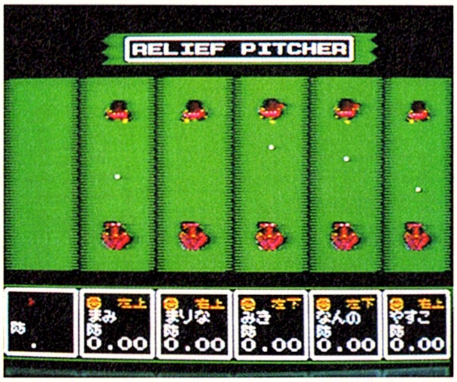
◀まずは打順決め。名前の前はコンディション、後ろがポジションだ。今日の4番打者は誰かな



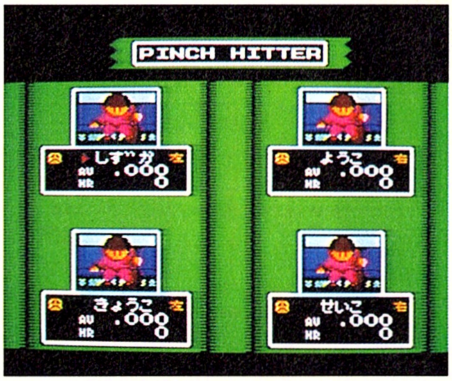
◀投手ローテーションとのからみもあるから、コンディションを見て慎重に決めようね



▲自分のチームが先攻をとるか後攻をとるかを決める。相手がCOMかMANかも分かる



◀ピッチャーが投げる前にスタートボタンを押すとリリーフピッチャーの調子が一目で分かる



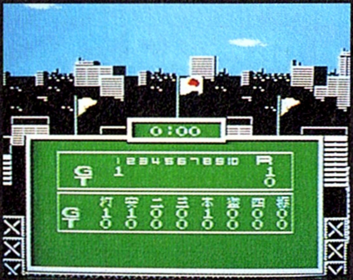
◀ピンチヒッターは全部で4人。コンディションや打率、本塁打数などを見て決定していこう

風に注目

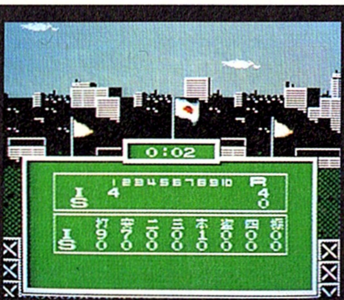
試合をする上で、けっこう気にかけて欲しいのが〝風〟。スコアボードの上に立っている3本の旗のなびき具合で風の向きや、風力が分かるよ。

その風力はだいたい6つに分かれていて、晴れの日の弱風、くもりの日の強風、そして無風となるんだ。もちろんドームでの試合は無風。

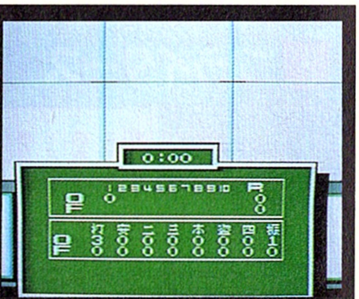
時間の経過とともに空の色が変わったり、細やかな工夫がされてるとこなんかは、やっぱりウレシイよね。



▲澄んだ青空になびく旗。このくらいの風力でも、ボールの伸び具合は変わってくるんだ。夕方になると、空の色も薄紫色になって、試合終了が近いことを教えてくれる



▲くもりの日の空。ものすごい強風が、球場一帯に吹いているぞ。少し高いフライだと、十分風を受けるから、守りの時はつらいけど、打った時にはヒットの可能性も大



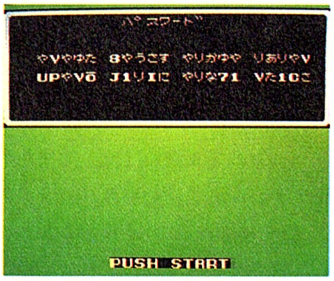
▲風の影響がまったく無いドーム球場。外の景色が分からないのがちょっと残念だね。時間の経過がいまいちつかめないけど、そんな時はスコアボードの時計を見よう

キーポイントはボーナス!?

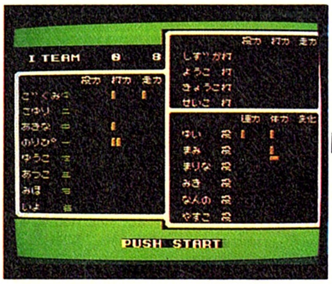
オープン戦で無事試合が終了すると、ボーナスポイントのふりわけ。勝ち負けや、試合運びによって、ポイントの比率が決まってくるよ。つまり、コールド勝ちをすれば、たーんとポイントかせぎができるって訳。

このふりわけ方によって、そのチームの色が決まるんだけど、それもすべてプレイヤー次第で変わってくるよね。

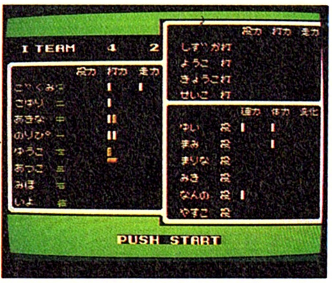
その後に出るパスワードは、ちゃんと記録しておかないと後が大変だよ。



▲全40文字によって構成されているパスワード。これさえあれば百人力だよね



▲最初は誰だって小さな力しか持っていない。自分の目指すチームを心の中で描こう



▲少しずつ増えてきたポイント。地道に試合数を重ねていって、最強のチーム作りだ

投手ローテーションを考える。

各チームに配属されたピッチャーは6人。スタミナ抜群で完投もバッチリ、なーんて選手がそろってるんなら問題はないんだけど、そうもいかないのが現実。やはり、ある程度投げちゃうとスタミナも落ちてくるし、打たれる割合だって多くなっちゃうよね。

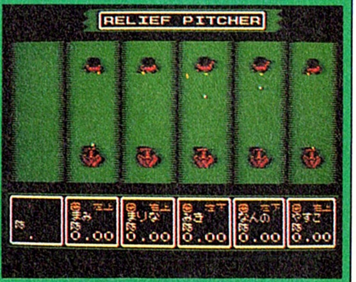
そうなってきた時必要なのが、中継ぎやおさえの投手。すかさずリリーフの起用となるわけだけど…。そこでちょっと考えてもらいたいのが投手ローテーションなんだ。

ピッチャーのスタミナは、一試合休めば回復するけれど、回復したからといって次々に使うっていうのは浅はか。シーズンは長いし、他の選手だって登板させてあげなきゃ成長しないもんね。

先発、中継ぎ、おさえのローテーションを上手に組んで、試合を重ねていけば、立派な投手陣のでき上がり。少しずつでもスタミナをつけて、完投できる投手を1人でも多く育てよう。



▲本日のピッチャーを決めよう。まだスタミナ回復ができていないピッチャーもいる



▲よし、スタミナ回復だ。中継ぎ、おさえの投手を頭の中にイメージしておこう

野球ニュースでしめくくり!!

野球ゲームに欠かせないのがラストを飾る「野球ニュース」だよね。今回はこのニュースを紹介して、終わりにしちゃいます。

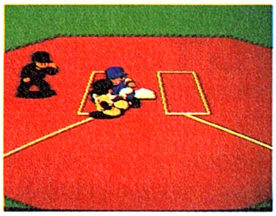
とにかくアナウンサーと解説者のかけあいがおもしろい。その日の解説者にもよるけどね。とぼけた人もいればまじめな人もいるし、中には耳を御かさなくちゃ話せない人までいるんだもん。まるでエンターズじゃないけど、マンザイを見てるような気分になっちゃうよ。

その日の結果の他にも、気になるデータはバッチリ表示されるよ。打率やホームラン数を競う"打撃ベスト10"。防御率や勝利数が出る"投手ベスト10"。あとは、一番気になる、"チーム成績"。これは、タ・リーグとハ・リーグに分かれて表示されるんだ。この"チーム成績"データで勝率や勝ち数、負け数、残り試合数も分かるよ。これらのデータは、毎日変わっていくからしっかりチェックして、ゲームに活かしていこう。

リーグ戦の時このニュースを見ることができるんだけど、ぜひ自分のチームの胴上げシーンを見てみたいもんだね。



◀軽い調子で始まるニュース。今日の結果は…



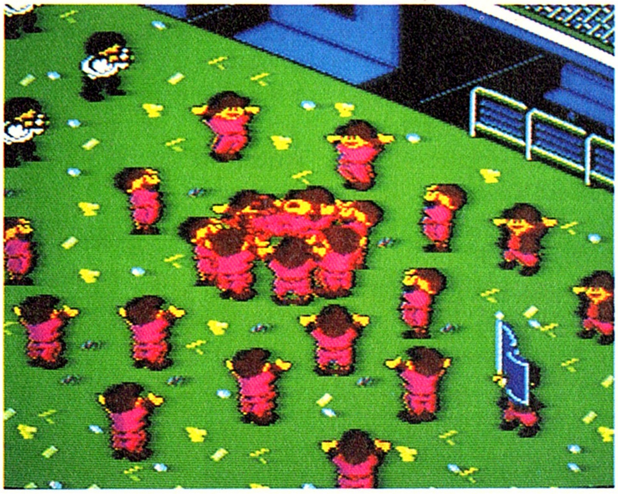
◀日替わりファインプレイのメニューはイロイロ



◀ニコニコアナウンサーの問いかけに解説者は…



◀この他にも笑えるやりとりがたくさんあるんだ



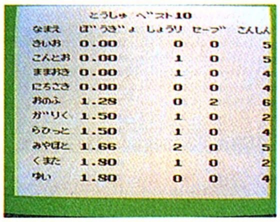
◀感動の胴上げシーン。リーグ優勝の次はシリーズ優勝目指してプレイボールだ。1試合後にはシリーズ最高峰が決まる



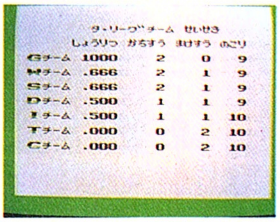
◀その日行われたゲーム結果が発表される



◀気になる打撃ベスト10。育てた選手は入るかな



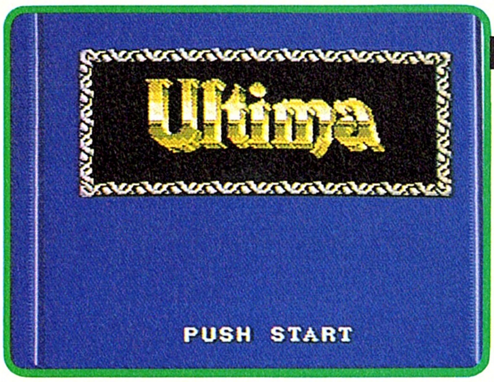
◀防御率や勝利数などがすぐ分かる投手ベスト10



◀タ・リーグのチーム成績。はたして優勝なるか

カセット／ポニーキャニオン／9月20日発売／¥5900（税抜き）

ULTIMA～Quest of the Avatar



ウルティマ―聖者への道―

アバタール（AVATAR）には、権化とか、化身とゆー意味がある。「誠実さ」「優しさ」「勇敢さ」「公平さ」「献身」「名誉」「清らかさ」「謙虚さ」8つの徳を極めた〝神の化身〞、それが聖者、アバタールなのだ!!

文／北枕獲

♀まずは、キャラクターメイキング

やっと〝ウルティマ―聖者への道―（略すと〝ウル聖〞か…。発音だけだと誤解を招きそーだな）〞の発売が決定したね。徳、原理、瞑想…これこそ、文字通り、RoleをPlayするオトナのGameだ。

えっと、7つの質問に答えてキャラクターを決めよう！ってのは、もーみんな知ってるよね。

それじゃ、どーやったら、自由にキャラクターを選択することができるんだろーか？　これは、説明するワケにはいかないんだけどね。

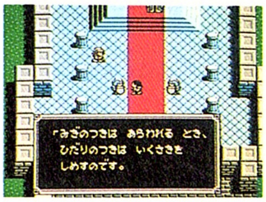
少～しだけ、ヒントを教えとこーか。各キャラクターの徳に対応するカードがあるんだよね。で、質問のとき、それが表示されるでしょ。だから、そのカードを…。あとは、キミたちが考えておくれ。そんなにムズカしいことじゃないからね。



◀まずは7つの質問に答えて、職業の選択だ



▲職業が決まると、ロード・ブリティッシュとの謁見だ。ロード・ブリちゃんの話は、よっく聞くこと。この王宮を出ると、各職業の町へ飛ばされ、いよいよゲームがスタートするのだ



▶ロード・ブリティッシュ以外にも話を聞こう

♀そして、Quest of the Avatar

で、このゲームには〝悪の大ボス〞みたいな存在はいない。サブタイトルが示すよーに、ゲームの目的は聖者、アバタールになることで、悪の軍団を倒すことじゃないんだよね。

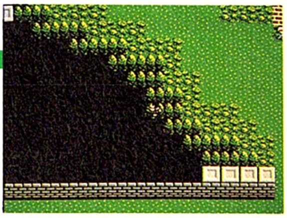
つまり、すべての行動は、アバタールになるための修行ってワケだ。その修行ってのが、例の〝8つの徳〞を極めること。これは、そんなにムズカしいことじゃないんだ。人間として当たり前の行動をすればいいんだからね。たとえば、ウソをつかないとか、困っている人がいたら力になってあげるとか、そーゆー当たり前なことが大事なんだ。

徳の状態を教えてくれるのは、ブリタニア城にいるホークウィンドだ。彼のところにはこまめに通って、徳の状態はしっかり把握しておくよーに。

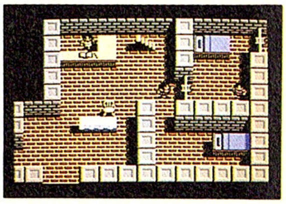
さて、ブリタニア王国には8つの徳に対応した、8つの神殿が存在する。ホークウィンドに「徳を極めたよ」といわれたら、神殿に行って、〇〇〇〇〇で××すれば、アンクのカケラがもらえて、パーシャル・アバタール（部分的な聖者）になれる。8つの徳を極めると、アンクが完成し、アバタールになれるってワケだ。しかしだ。それで、ゲームが終わるワケじゃないんだぞ。むしろ、そこからが本番といってもいいぐらいなんだからね。

アバタールになり、徳と原理について学んだキャラクターの最終目的は、最後の真理〝究極の知恵の書〞を読むこと。最後の真理を求めて、ブリタニア王国全土を歩き回る（乗り物も出てくるけど…）ことになるワケだ。ま、〝究極の知恵の書〞は、この世の地獄〇〇〇〇の奥深くに隠されているんだけどね。

もっとも、アバタールになってから のことなんて、かなり先の話だろーけどね。最初の目標は、7人の仲間を集めることだ。パソコン版だと8人パーティで冒険するんだけど、ファミコン版では自分と仲間3人の4人パーティ。せっかく仲間を見つけても、自分が未熟だと（レベルが低いと）、仲間になってくれないこともあるから、せーぜー鍛えておきましょね。



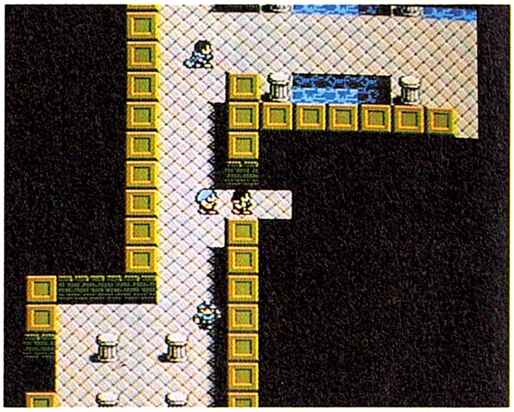
◀影になって見えない場所には、要注意だぞ！



▶ドアにはカギがかかっている。カギは…



◀せっかく仲間を見つけても、断わられることも…



▲ブリタニア城の1階。この奥に〝徳〞を見定めてくれる、シアー・ホークウィンドがいる。こまめに通おうね



◀ステータスを眺めるのは、RPGの楽しみの1つ

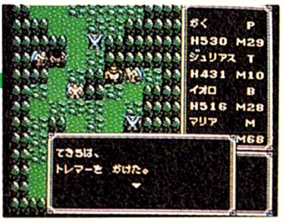


◀ムーンゲートの行き先を、チェックしろ！

♀オートはラクだ！　けどね…

このゲームの目的が、悪の軍団を倒すことではなく、アバタールになることだといっても、戦闘がないワケじゃない。ただし、戦闘はアバタールになるための手段であることを忘れないよーにね。それから、モンスターにはＥＶＩＬとＮＯＮ－ＥＶＩＬがいるってことも、知っといた方がいーだろう。

えー、実際の戦闘は、基本的に前作を引き継いでいる。もっとも、ずいぶん闘いやすくなったけどね。オートってゆーコマンドを使えば、ＣＯＭちゃん任せで戦闘ができるからね。ただし、オートを使うときに、注意しなきゃいけないことがあるのだ。それは、マジックユーザーが勝手に魔法を使っちゃうこと。ＭＰや薬草に余裕があるときはいいけど、魔法を使いたくないときだってあるもんね。そんなときは、メンドうがらずに操作をしよーね。それから、敵に止めを刺したキャラが経験値を手に入れるってことも覚えとこう。



◀敵だって魔法を使うぞ。くわばらくわばら



▲ドラクエと違って、経験値は止めを刺したキャラのモノになる。バランスよく育てるよーにしたいね



▶状況によっては、逃げることだって必要なんだ



◀戦闘に勝つと、宝箱が出る。わくわく



▶死ぬと魂に。蘇生は治療所でＯＫ



▲オートは便利なコマンドだけど、考えなしに使うと泣きを見ることになる



▲攻撃目標をカーソルで決定。弓類を持っていれば、間接攻撃もできるんだ



▲魔法による攻撃は、効果が大きい。ゆえに使い所を、よく考えること

♀魔法は、とってもシビアなのだ

戦闘のとこでも、ちょこっと触れたんだけど、魔法を使用するためには、〝ＭＰ〟と〝材料〟がいるんだよね。この材料ってゆーのが〝薬草〟なんだ。つまり、ＭＰが十分にあっても、材料である薬草を持っていなければ、魔法は使えないってことなんだよ。そんなことのないよーに、薬草の在庫には、常に注意を向けとくよーにしようね。

で、肝心の薬草が、どこで手に入るかってゆーと、町や村にある薬草屋さん（すべての町や村にあるってワケじゃないんだけどね）で売ってるんだ。お店で売ってる薬草は、全部で６種類あるんだけど…。実は…。

ところで、魔法は25種類あるんだけどね。魔法を使うためには、薬草の調合方法を知らなきゃならないんだ。どの魔法が使えるかは、コマンド〝じゅんび〟のサブコマンド〝まほうのしょ（魔法の書）〟を見れば分かる。ここに書き込まれている魔法を使える…、つまり新しい魔法は、記述所で書き込まないと使えないんだ。最初から書き込まれているのは17種類。あとの８種類（とーぜん、強力な魔法だ）は、人から情報を聞いて、書き込むことになる。一刻も早く、魔法の書を完成させよう！

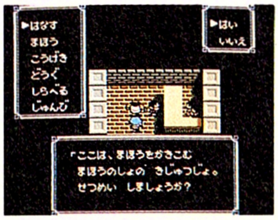
♀ちびっとダンジョンを紹介しよう

ブリタニアには、８つのダンジョンが存在する。このダンジョンは地下８階と、かなり深い（そんなに広くはないけどね）ものだ。なにゆえダンジョンがあるか？　とーぜん、ゲームを解くカギが、ダンジョンの中にあるからなんだけどね。

ま、それはともかく、ダンジョン内は３Ｄ画面の通路と、２Ｄ画面の部屋で構成されている。部屋の中にはモンスターたちがいて（ルームガーダーってヤツだ）、宝箱を守っている。お宝を手に入れるためには、モンスターを全滅させなきゃいけないワケだ。部屋のなかには宝箱はなく、ただ通過するだけの部屋もあるんだけどね。こーゆー部屋では、ムリに闘わなくてもいいんだ（おそらくダメージは受けるであろーが）。また、通路で敵に出会ったときも、２Ｄの戦闘モードに入るからね。

ダンジョン内には、泉もあるんだ。この泉からは、うまい水（ＨＰ回復）、ただの水、毒水の３種類の水が湧き出ているから、うまく活用したいね。

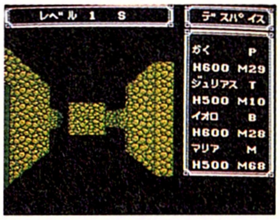
もちろん、ダンジョンにあるのは宝箱や泉だけじゃない。もっと大事な○○○や×××が存在するのだよ。しっかり探さなきゃね。



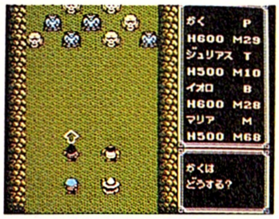
◀新しい魔法は記述所で書き込まないと使えない



◀魔法の原料は薬草。たっぷり仕入れておこーね



▶迷宮の通路は3D。臨場感たっぷり。どきどき



▶怪物に出会うと、2Dの戦闘画面になるんだ



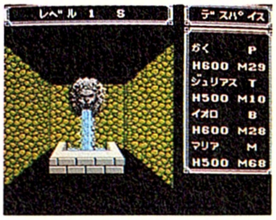
▶魔法の書を見れば、どんな薬草が必要か分かる



▶薬草の在庫確認も重要。減ったら、すぐ補給だ



◀迷宮内の部屋。怪物を倒せば、お宝が手に入る



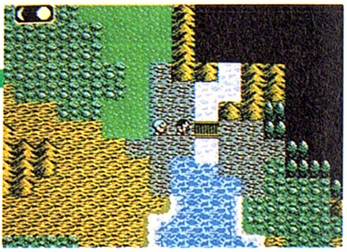
◀おお、泉だ。思い切って、飲んでみよーか？

♀ブリタニア王国を、少～し、ご案内しましょーか

とゆーわけで、選択したキャラクターによって、スタートする場所が変わるんだよね。それに、シナリオの自由度も、すっごく大きいんだ。このゲームをやったら、ド○×エⅢが1本道のRPGだってことが、よっく分かるだろーて。◇ラク△みたいな、フィールドを見おろす感じのRPGを〝ウルティマ型〟と呼ぶことがあるけど、このいい方はちょっと考えた方がいいみたいだね。

閑話休題。

つまり、このゲームでは、いわゆる〝攻略法〟をやろーとすると、とてつもない量になってしまう。ゆえに、ここでは、ブリタニア城と、スタートの8つの町の〝ご案内〟をやりましょうね。それぞれの町は、それぞれの徳を象徴している。つまり、徳を極めるための秘訣は、町の中にある…と、考えてもいーんじゃないかな。


▲8つの町、4つの城、4つの村、8つの迷宮、8つの××…。広い世界だ…

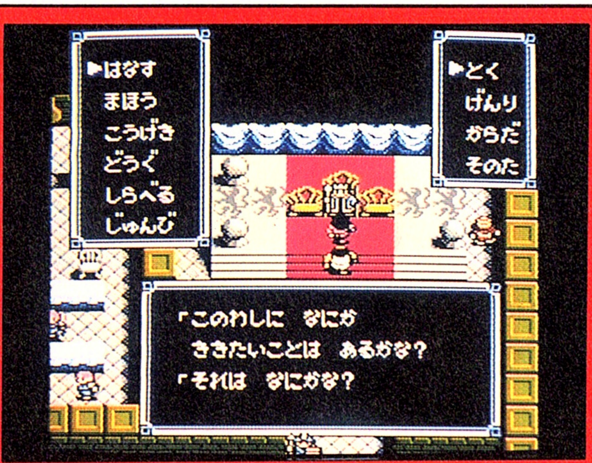
❶ブリタニア城

国王ロード・ブリティッシュの居城だ。ブリタニア王国で、いちばん美しい城といわれている。イギリス風の平城なのである。

レベルアップするためにはロード・ブリティッシュに謁見しなきゃいけないし、ロード・ブリティッシュに体の調子を尋ねればHP・MPをタダでフル回復してくれるし、予言所には徳を見極めてくれるシアー・ホークウィンドがいるし、パーティを組替える旅人の部屋はあるし、足繁く通うことになるであろう。

また、ロード・ブリティッシュは、いろんな重要な情報を持ってるからね。ロード・ブリティッシュには、こまめに謁見して、お話をするよーにしましょーね。

さらに、隠し部屋やら、通り抜けられる壁やら、カギのかかったドアやら、ブリタニア城には、さまざまな秘密もあるみたいだしねぇ。ま、これは、ブリタニア城に限ったことじゃないんだけど。



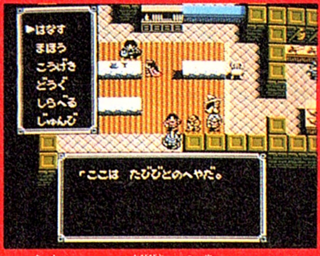
▲ブリタニア城といえば、ロード・ブリティッシュ。HP・MP回復、レベルアップ、情報…。ひんぱんに会いにくることになるだろう


◀ムーンゲートを出て、西へ行けば、ブリタニア城があるのだ

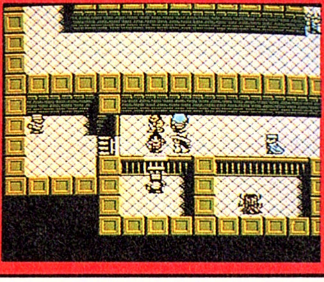

▶城の入口。どんな場所か、どんなヤツがいるか、わくわく



▲徳を見定めてくれる老師ホークウィンドとの会話も、とっても重要なのだ



▲地下にある〝旅人の部屋〟。ここで、パーティを組替えたりするんだ


◀城内には牢獄がある。牢の扉にもカギがかかっている…

❷ブリティン

吟遊詩人のスタートの町。象徴する徳は〝優しさ〟だ。

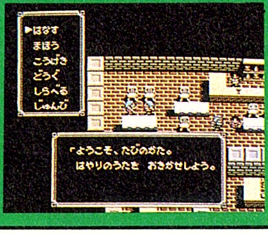
町の中には治療所、武器屋、鎧屋、パブ、宿屋がある。宿屋ではセーブもできるので、積極的に利用しよう。

ブリタニア城のすぐそばなので、ゲームの序盤でベースにするのがいーんじゃないかな。


▶ブリティンは、ブリタニア城のすぐ西。序盤のベースにぴったり


◀ちょくちょくお世話になる治療所。ちょっと高いんだけどね


▶徳に関する話は、かなり抽象的なんだよなぁ…



◀ここはパブ。いろんなヤツが集まってるんだ

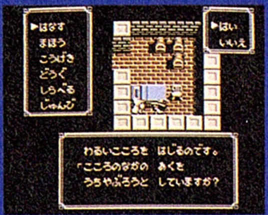
❸ムーングロウ

魔術師のスタートの町。象徴する徳は〝誠実さ〟。ブリタニアの極東にあるベリティー島にある。ゆえに、移動はムーンゲートに頼ることになる。

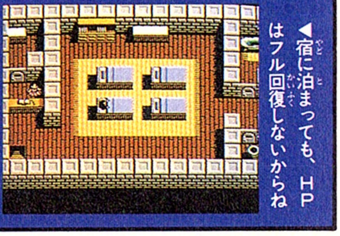
町の中には、治療所、宿屋、薬草屋、記述所がある。新しい魔法は、記述所で書き込んで、初めて使えるよーになることをお忘れなく。


◀ムーングロウは島にある。とりあえず、交通手段はムーンゲートだけ


◀魔法の記述所は、ムーングロウにしかない、大事な場所なんだ



▶人の質問に答えるときは、慎重にね

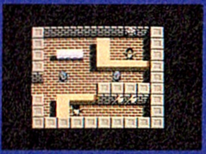

◀宿に泊まっても、HPはフル回復しないからね

④ジェローム

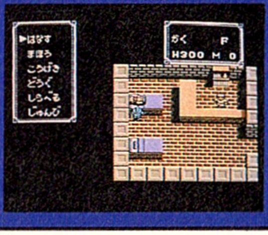
戦士のスタートの町。象徴する徳は"勇敢さ"。ブリタニア大陸の南西のはずれにあるバラリアン諸島にある。こも、とーぶんの間は、ムーンゲートのお世話になる町だね。

武器屋、鎧屋、パブ、宿屋がある。辺境らしく、町のすぐそばに毒の沼地がある。歩くときは注意しよーね。


▲ジェロームは毒沼に囲まれている。辺境の島にある戦士の町だ


▲戦士の町だけあって、武器・鎧はなかなか強力なものを揃えている


▲パブの親父は、職業柄、様々なことを知っている


▲ベッドに横たわる、けが人とも話すよーにね

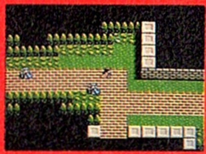
⑤ユー

ドルイドのスタートの町。象徴する徳は"公平さ"だ。ブリタニア北西の森の中にあるので、ちょっと見つけにくいかもしれないな。

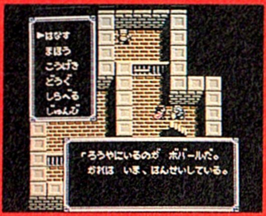
この町には、ブリタニアでただ1つの高等裁判所があるんだけど…。

他に、町にあるのは治療所に宿屋、それから牢屋なんてのもあるな。


▲ユーは森の中にある。他の町から歩いていくと、見つけるのが大変だ


▲町の中にも、緑が多いのが特徴だ。スミからスミまで、歩き回れよ


▲とにかく、質問には正直に答えることだ


▲反省してるなら、話してみる価値がありそうだ

⑥ミノック

鍛冶屋のスタートの町。象徴する徳は"献身"だ。ムーンゲートから離れているので、見つけにくいかもね。

武器屋、宿屋、救済の家、鍛冶屋があり、鍛冶屋には名人ジルコンがいる。ジルコンとは懇意にしたいけど…。また、ここの武器屋には、とってもおいしー武器があるんだけど…。


▲ミノックは、山の中の盆地にある。ここも、見つけにくい町だね


▲さすが鍛冶屋の町。おいしい武器があるぞ。ものすごく高いけど…


▲名人ジルコン。うーん、職人気質!


▲ここが救済の家。困ってる人は助けてあげよう

⑦トリンシック

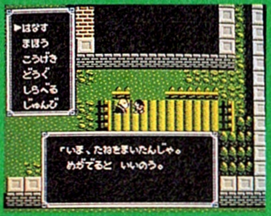
ブリタニア大陸の南部にあるトリンシックは、騎士のスタートの町。象徴する徳は"名誉"だ。

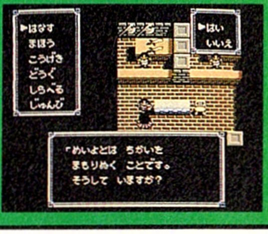
武器屋、鎧屋、パブ、宿屋がある。

トリンシックに限らず、パブのマスターには、チップをはずんでみよう。けっこう大切な情報を握ってたりするからね。


▲トリンシックはブリタニア城の南。ちょっと遠いけど、歩いても行けるぞ


▲だから、パブの親父には、チップをフンパツしてやろーぜ


▲ここは畑だ。取入れの手伝いでもやろーかな


▲もちろん、騎士として当たり前の生き方だもんね

⑧スカラ・ブレイ

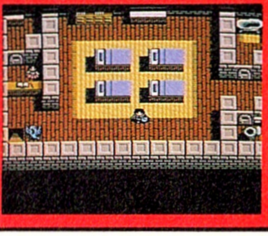
レンジャーのスタートの町、スカラ・ブレイはブリタニア中部西海岸の島にある。象徴する徳は"清らかさ"だ。

町には、治療所、宿屋、薬草屋がある。なぜかよく分からないけど、羊がいる。なにか秘密があるのかな？ また、町の中央に立つ"銀のアンク"とは話せるんだ。話せるのは人間だけじゃないってことも、覚えとこうね。


▲スカラ・ブレイも島にある。ムーンゲート、ムーンゲート!


▲も一、ほとんど"哲学"の世界なのである。覚悟するよーに


▲話すのは人間だけじゃないんだ。気をつけよう


▲スカラ・ブレイの名所、幽霊の出る宿屋

⑨マジンシア

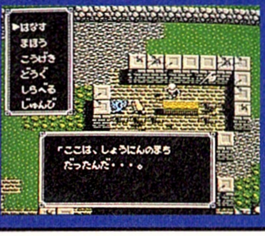
羊飼いのスタートの町は、大洋の真ん中にポツンとある島の廃墟マジンシアだ。羊飼いが象徴する徳は"謙虚さ"だけど、このマジンシアが、謙虚さを象徴しているワケではない。かつては、繁栄していた"誇り高き"商人の町だったんだ。

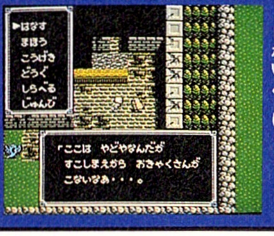
廃墟だから、お店の類は一切なし。

モンスターがウロつく不気味な場所だ。


▲マジンシアは、絶海の孤島にある廃墟なんだ。なぜ、滅んだのだろう？


▲町の中は荒れはてて、怪物がウロついている。どんな秘密があるんだろ


▲ちゃんと、怪物たちとは話せるんだからね


▲いきなり、攻撃したりしないよーに



ケルナグール

なんとこの「ケルナグール」、本日発売なんですね。アクションファンにおすすめするのは当然だけど、どちらかというとRPGのファンに強く勧めたいね。修行モードはプレイする価値が充分過ぎるほどあるのだよ。

文/CB"メジログラフ"成沢

発売記念！修行モードのヒント集

全3回に渡って紹介してきた「ケルナグール」だけど、今回がいよいよ最後。修行モードの総ざらえをやってシメたいと思う。

何をやるかというと、仙人から習う技のヒント集なのである。ドラクエなどのRPGと異なり、謎解きが並列になっているし、唐突な展開も少なくないので違和感を感じると思う。できる限りのヒントは出したので役立てて！

修行モード3つの注意!!

●アイテムはひとつだけ

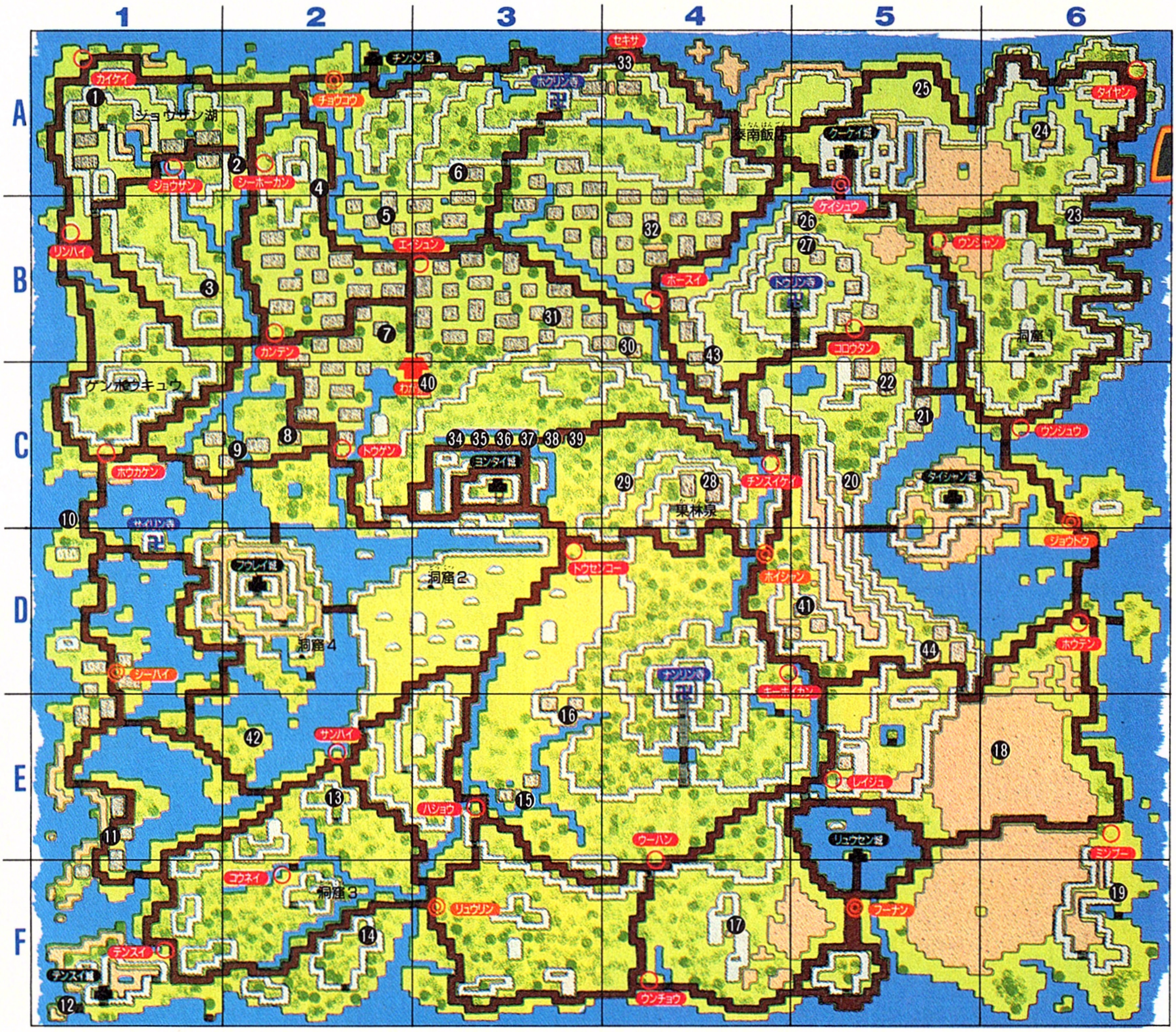
アイテムは常にひとつしか持てない。新しいアイテムを手に入れようとする時は慎重に！

●山賊に気をつけろ

山賊との戦いに敗れるとアイテムを奪われて家へ戻らされる。絶対に勝つ気で戦おう

●Ⓐを押しまくれ

フィールド上のさまざまな場所にメッセージが隠されている。何かありそうな所ではⒶを押そう



マップ内の番号は小屋を表している。また、洞窟などの場所で個有名詞のあるものは、その名称で表示している。カンバンは省略した。付録のマップ（これと同じもの）と併用すればより分かりやすくなるだろう

建物の総数

街	7カ所
村	26カ所
城	7カ所
小屋	44カ所
寺	4カ所
カンバン	20カ所

南林寺系仙人・ヘイセイ仙から「飛燕脚」を教わるまでの道のり……

では、仙人からの修行をひとつだけ完全に攻略してみることにしよう。南林寺系の仙人、ヘイセイ仙と彼が教えてくれる技「飛燕脚」についてだ。

まずヘイセイ仙のところへ行く前に南林寺での修行を完全に終わらせておくことが必要だ。

ヘイセイ仙の修行はステップ数は11と多いが（ステップ数にはヒントを含まず）内容的には簡単。難しいヒッカケなどはなく、指定された場所へ行き、アイテムを持って帰ればいいだけだ。



▶飛燕脚は熟達すればかなり応用の効く強力な技なのだ！

仙人名	教わる技	ステップ数
ヘイセイ仙（小屋43）	飛燕脚	11ステップ

クリアに必要なアイテム

赤いスナ、染料、シーハイの米、スッポン
シシュンの米

クリアに必要な場所

街	ホイシャン（D-4）	村	セキサ（A-4）	小屋	23（B-6）
	シーハイ（D-1）		チンスイケイ（C-4）		30（B-4）
					43（B-4）

写真で見るルート

ヘイセイ仙のお願い→アイテム入手→持って帰ると次のお願い、というパターンの繰り返しだ。ただし、山賊には気をつけること。アイテムを奪われたらやり直しだ！



ステップ1　小屋43（B-4）
ヘイセイ仙最初のお願い



ステップ2　セキサ（A-4）
店で赤い砂を買う



ステップ3　小屋43（B-4）
次のお願いは染料だ



ステップ4　チンスイケイ（C-4）　店で染料をもらう



ステップ5　小屋43（B-4）
シーハイへは馬屋で行こう



ステップ6　シーハイ（D-1）　米を買う



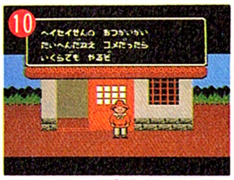
ステップ7　小屋43（B-4）
次のお願いはスッポン購入



ステップ8　ホイシャン（D-4）　で、スッポン入手



ステップ9　小屋43（B-4）
まだまだわがままが続く



ステップ10　小屋30（B-4）
快く米をくれるシシュン



ステップ11　小屋43（B-4）
めでたく飛燕脚を伝授！

北林寺系仙人①

連打・連脚・転身脚を教わるために……

シケイ仙 ■小屋33■A-4

教わる技…………連打

ステップ数……6ステップ

（ヒントの概要）　北林寺での修行を終えてシケイ仙の小屋へ行くと、牛を1頭持ってくるように頼まれる。牛屋はケイシュウにあるがタダでは渡してくれない。刃物を持ってこいと言われるのだ。謎に謎が追っかけてくる典型的なパターンだね。というワケで刃物を探しに行こう。

ここで登場するのが小屋21にいるサイモンという男。この男は記憶喪失になっており、記憶を取り戻してあげることにより刃物「なんとかの剣」が手に入るらしい。

さて、小屋42には「変化のツエ」なるどこかで聞いたことあるようなアイテムを欲しがる男がいる。ツエ屋はリュウリンの街にあるので行ってみるといいだろう。それと連鎖して出てくるのが「船乗りの骨」。このアイテムは小屋41にいる男が欲しがっているのだ。ここまで書くとある大作RPGを思い出すワケだが、その発想は正しい。

クリアに必要なアイテム

牛、愛の思い出、なんとかのツルギ、船乗りの骨
変化のツエ

クリアに必要な場所

街	ケイシュウ（A-5）	小屋	21（C-5）	41（D-5）
	リュウリン（F-3）		33（A-4）	42（E-2）

あのRPGで「船乗りの骨」を手に入れることによって得られたのは「愛の思い出」。それがどのようにつながっているかは……もうおわかりだと思う。ここから先は自分で考えてほしい。

のっけからパロディになっている部分のヒントで恐縮だが、ここをクリアすれば修行の何たるかがつかめると思うよ。

カンキ仙 ■小屋16■E-3

教わる技…………連脚

ステップ数……5ステップ

（ヒントの概要）　仙人になったものの、ヒマでヒマでしょうがないカンキ仙。主人公にもグチを言うくらいだからよほどヒマをもてあましているのだろう。ここはひとつ、カンキ仙がヒマをつぶせるようなものを持っていってあげるのが主人公たる者の役目だ。で、ハショウへ行くと村の人が「ヒマつぶしにはゲームが一番」というありがたいご教示をくれる。カンキ仙にゲームを渡せばきっと喜んでくれるに違いない。

ハショウにはコンピュータショップがある。だが、お金では売ってくれない。ここは物々交換の原則に従ってコンピュータショップの主人が欲しがる物を手に入れるしかない！

唐突だが、ここで小屋6とそのすぐ西にあるカンバンが登場する。この小屋にはなぜかよく「ガラクタ」が降ってくるという。カンバンもそれに合わせて「下の家に物を投げるな」と書いてある。そう言われると何か投げたくなるのが心情だ。「ガラクタ」以外の何かを投げてあげると喜ぶに違いない。オミヤゲまでくれるかもよ。

クリアに必要なアイテム

ワールドコートとピーシーエンジン、ガラクタ、パックマンのカセット
このほか当たり前のモノを意外な使い方をしなきゃならないのもあるのだ

クリアに必要な場所

街	チョウコウ（A-2）	小屋	6（A-3）	北林寺の南西に
村	ハショウ（E-3）		16（E-3）	あるカンバン

ここから先にあとひとひねりあるが、それは自分で考えてね。上の表にある場所だけでクリアできるんだから……。連脚を教わる日は近いぜっ！

ナンモ仙 ■小屋13■E-2

教わる技…………転身脚

ステップ数……3ステップ

（ヒントの概要）　「スモモ」を持っていってあげれば素直に転身脚を教えてくれる。どこかの街でヒントは得られるし、「スモモ」が成るのは木、だということを考えればすぐに見つかるはずだ。

クリアに必要なアイテム

スモモ

クリアに必要な場所

スモモの木の場所だが、これはヒミツ！ どこかの村にヒントがあるよ

北林寺系仙人②

中段後ろひじ打ち、狗手、蹬脚をおぼえるために……

コウレイ仙■小屋26■B-5

教わる技……中段後ろひじ打ち
ステップ数……6ステップ

（ヒントの概要）　小屋26に住むコウレイ仙にはコウジュ仙という兄がおり、小屋27にいる。先に兄に会うと弟にある物を持っていくように頼まれるが通常のルートでは受けつけられない。その後、コウレイ仙にある物を拾ってくるように頼まれる。

クリアに必要なアイテム
オカマ、小石、おかゆ

クリアに必要な場所		
小屋	26　（B-5）	マップ上のどこかに落ちているものを
	27　（B-5）	拾ってくるのだ！

セイメイ仙■小屋20■C-5

教わる技…………狗手
ステップ数……3ステップ

（ヒントの概要）　セイメイ仙は飛ばしていたタコが西の山の中に落ちてしまったので取ってくるように頼む。その場所は教えてくれるが、なんと岩山の中。これをどうやって取るかだが……。パターンはコウレイ仙と同じなのだ。

クリアに必要なアイテム
タコ

クリアに必要な場所		
小屋	20（C-5）	小屋の西の山中

ジュセイ仙■洞窟1■B-6

教わる技…………蹬脚
ステップ数……5ステップ

（ヒントの概要）　変わったものが食べたいというジュセイ仙。仙人の変わった食べものといえばカスミだ。小屋25でカスミのかかっている場所は教えてくれるが入れ物がない。テンスイにある「魔法の袋」がその入れ物だが、そのためにはミカンが必要。

クリアに必要なアイテム
魔法の袋、カスミ、みかん

クリアに必要な場所				
村	ウンシュウ（C-6）	小屋	25（A-5）	特定の場所にあるものを
	テンスイ　（F-1）	洞窟	1（B-6）	持っていくと……

西林寺系仙人

擺蓮脚・貫耳・旋風脚をおぼえるために……

ゲンカ仙■小屋19■F-6

教わる技…………擺蓮脚
ステップ数…… 7ステップ

（ヒントの概要）　ここはポイントだけを説明しよう。まずトウセンコーの仏像屋はお金以上に価値あるものじゃないと仏像を譲ってくれない。キーホイカンの反物屋は信心深さにつけこむのがコツ。反物は染めて仕立てるもの。仕立てた着物はかわいい女の子に着せたいね。そしてゲンカ仙は普通のおにぎりじゃ動かない。これでどうだ。

クリアに必要なアイテム
キモノ、タンモノ、仏像、金鉱石 小粒金、○○のおにぎり

クリアに必要な場所				
村	ホウカケン　（C-1）	キーホイカン　（D-5）	小屋	19（F-6）
	ミンプー　（E-6）	トウセンコー　（D-3）	洞窟	ゲンホウキュウ（C-1）
	レイジュ　（E-5）			

リクギ仙■小屋24■A-6

教わる技…………貫耳
ステップ数……7ステップ

（ヒントの概要）　リクギ仙に技を教わるには身分を明らかにするものが必要なのだ。で、ウンシャンの薬屋に紹介してもらうのだが、彼はある素晴らしい薬を欲しがっている。ここで登場するのがカダ先生。彼に頼まれた物を持っていけば彼の書いた本がもらえる。その本を欲しがる男がいるぞ。

クリアに必要なアイテム
薬草、紹介状、神仙丹、処方せん 碁石、セイノウの書

クリアに必要な場所					
街	ホイシャン　（D-4）	村	ホースイ　（B-4）	小屋	24　（A-6）
	フーナン　（F-5）		ウンシャン　（B-5）		29　（C-4）

ビャクウ仙■小屋18■E-6

教わる技…………旋風脚
ステップ数……6ステップ

（ヒントの概要）　ひねくれ者、ビャクウ仙の欲しがっているのは本当においしい水である。仙人だからして、澄んでいるジョウザンの水や果林泉の水では満足しないらしいのだが……。また、果林泉の水は普通の水筒ではくむことはできない。特別なビンを使わなくてはならない。小屋28の老人がそのことを教えてくれる。

クリアに必要なアイテム
水晶のビン、果林の水、水筒、ジョウザンの水 鳳凰のはね、○○○○○の水

クリアに必要な場所				
村	ミンプー　（E-6）	小屋	18　（E-6）	ジョウザン湖　（A-1）
	コウネイ　（F-2）		28　（C-4）	果林泉　（C-4）
				水に関するどこかもう1か所

東林寺系仙人

頭突き・進脚・下段後ろげりをおぼえるためには……

セイテンタイ仙■洞窟4■D-2

教わる技…………頭突き
ステップ数……2ステップ

（ヒントの概要）　いじわるなセイテンタイ仙が唯一恐れている人、それは師匠のゲンジョウだ。ここはひとつ、ゲンジョウにセイテンタイ仙のいじわるが直っていないと話し、セイテンタイ仙をこらしめる物を借りてこよう。それを見た途端、セイテンタイ仙は驚いて、きっと技を教えてくれるに違いない。ちょっとしたことに気づけば実に簡単なのである。

クリアに必要なアイテム
公開できないんです。ゴメンナサイ

クリアに必要な場所			
洞窟	4（D-2）	小屋	15（E-3）

シリュウ仙 ■小屋1 ■A-1

教わる技……………進脚

ステップ数……4ステップ

（ヒントの概要） 頭の白いカラスを欲しがるシリュウ仙だが、そんなカラスいるワケない。ならば作ってしまえばよろし。カラスを手に入れて、頭を白く塗ってしまえばいいのだ。

クリアに必要なアイテム
カラス、白いカラス
クリアに必要な場所
村 カイケイ（A-1） ジョウザン（A-1） 小屋 1（A-1）

あきんどナイト ■小屋17 ■F-4

教わる技… 下段後ろげり

ステップ数……2ステップ

（ヒントの概要） あきんどナイトはこのゲームのプログラマー。だが下段後ろげりを作り忘れているらしい。ならばムリヤリ作らせればよい。あるおいしいものを持っていけば快く作ってくれるぞ！

クリアに必要なアイテム
これも公開できません。すまない
クリアに必要な場所
小屋 17（F-4） どこかでおいしいものを買ってこよう

南林寺系仙人

飛燕脚（P31で完全に紹介）・二起脚を教わるために……

ハクヤク仙 ■小屋12 ■F-1

教わる技…………二起脚

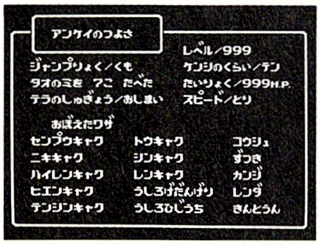
ステップ数……4ステップ

（ヒントの概要） 珍しい物好きのハクヤク仙は自分の頼んだものより、もっと珍しい物を持っていけば技を教えてくれる。地面の中に埋まっている物だが、それが入っている箱を開けるにはあるアイテムが必要。フーナンにいる男がそのアイテムをくれる。

クリアに必要なアイテム
手紙、小さなメダル、魔法のカギ
クリアに必要な場所
街 フーナン（F-5） 小屋 12（F-1） どこかの林の中 リュウリン（F-3）

ここまでの説明で技に関する謎はほぼ分かってくれたと思う。何分スペースの都合で説明文が舌っ足らずになっているところもあるかと思うけど、そこはゴカンベンを。まぁ、それぞれの表にあるクリアに必要な場所とアイテムさえわかれば何とかなるからね。そう、ここで注意をひとつ。メッセージはⒶボタンだけで送るのがすべてではないのだ。どうしても解けない謎が出たら、Ⓑボタンで送ることもしてみよう。1度断ったアトに別のメッセージが隠されている、なんてこともあるのだよ。

さて、あまりスペースがないけど、技以外のパワーアップについても触れておこう。守備力、攻撃力、スピード、ジャンプ力の4つを上げる修行だ。でも、こちらのほうが技の修行より難しい。ヒントは少ないし、それぞれクリアの順番は決まってるし……。

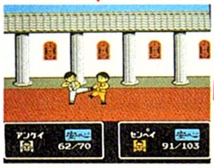


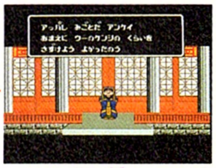
◀最強の天下一武士を目指せ！

城 —守備力アップ—

城は全土中に7つある。各城には門番がいて、特定のアイテムを持っていかないと通してくれないのだ。中に入るとその城付きの指南役との戦いだ。寺の弟子と同じようにHPは固定になっている。勝てば守備力が上がり、拳士としての位を授けられる。負けたら再びアイテムを入手するところからやり直し。クリア順序は決まっているけど、それは考えてね。


◀1番目、チンメン城はお金で通れる


▲指南役、ゼンペイとの戦いだ。何としても勝て！


▲ウーの位を授かった。守備力も上がっているぞ

城の名前、位置	指南役	HP
フウレイ城（D-2）	ロクテン	297
クーケイ城（A-5）	オウテイ	208
リュウセン城（E-5）	トウゴウ	498
テンスイ城（F-1）	キョウイ	714
チンメン城（A-2）	センペイ	103
タイシャン城（C-5）	ウンテイ	396
ヨンタイ城（C-3）	リドウシ	602

タオの実 —パワーアップ—

タオの実はパワーアップの源。1粒食べれば1撃で与えるダメージ量が多くなり、戦いもそれだけ有利になるのだ。全部で7つあり、やはり取る順序は決まっている。

このタオの実の謎はこのゲームでもっとも難しいといえる。城に関するヒントは少ないといってもチラホラあるが、タオの実のヒントはほとんどない。多分、7つ目のタオの実を入手することが最後の謎解きになるはず。それだけにしつこく探し回ることが大切だ。

参考までに1つ目のタオの実の取り方を紹介しよう。下の写真がそれだ。まず、小屋8へ行く。ここにはじいさんがいて、いきなり「タイヤンのひもの」を持ってこいという。タオの実と交換してくれるぞ。


◀取りあえずひものを買ってこよう

タオの実①
小屋⑧（C-2）
タイヤン（A-6）
ひものが
必要


▲北東の端にあるタイヤンの村の店。お金がいるよ


▲ひものお礼にタオの実をもらって攻撃力アップ！

スピードの種 —スピードアップ—

スピードアップは3段階。それだけに1つの差がかなり大きい。こちらはタオの実ほどは難しくないので割と早く揃えられるだろう。スピードが上がると移動速度と技の打ち出す速さも変わる。最高時は小気味良く、見ているだけでも楽しい。


▲A-1にある砂浜でⒶを押すと、カメが見つかる


▲カメの持っていたスピードの種をもらったのだ

ジャンプ —ジャンプ力アップ—

ジャンプ力もスピードアップと同じく3段階。これもさほど難しくはない。南林寺でジャンプを習っていなければいけないが。

最高のジャンプ力が身に付くと飛燕脚の範囲が格段に広くなる。Ⓐボタンを押す長さによって滞空時間が決まるので、それさえ調節できればかなり強力。


▲南林寺の北、D-4にある木をしらべるとナシが…


▲しつこくジャンプしてナシを取ればOKだ

カセット／ビック東海／発売中／¥5800（税抜き）

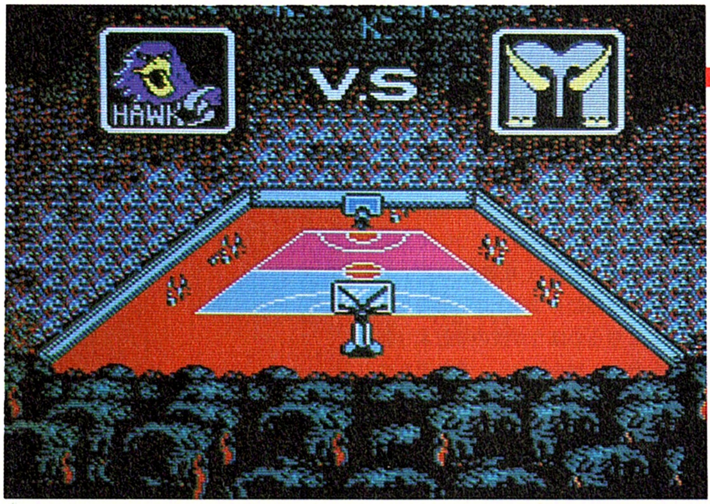
PRO-BASKETBALL IN THE STATES



全米プロバスケット

日本のバスケットボールと、アメリカのバスケではスピード、テクニック、ジャンプ力などがダンチで、見ていて全然別のスポーツって感じさえする。そのダンチの迫力をゲームでどこまで再現できたかな!?

文／RYOⅡ



全米プロと銘打つ所以はダンクにある

日本のバスケットとアメリカのそれとの最大の違いは、醍醐味というか迫力というか、見ているものを興奮のるつぼにたたきこんでくれるものがあるかないか、という点にあると思う。日本のは見ていて、何となく地味なスポーツという風に思える。ひきかえアメリカ産はアメリカン・フットボール並みの迫力を感じる。実に格闘技的なのだ。それがもっとも顕著に現れているのがダンクシュート！　日本でこれができるプレイヤーはまだごく少数。アメリカではほとんどがダンクを打てるのだ。そしてボールを持ったときのトップスピードのすごさ。しかもそれを2m級がやってのけてしまうんだから。

そこでこの「全米プロバスケット」だけれど、全米プロと謳う最大のポイントは右ページにあるようにダンクをズームアップしたアニメーションで再現している点だ。これはプレイしていて迫力もの。チーム名ももちろん全米している。バスケットの部分もなかなかしっかりシミュレートされていて、パス、ドリブル、シュートのタイミングなどけっこう絶妙だったりするのだ。

これが強豪のプロチームだ

このゲームにはリーグ戦モード（1P・2P）、VSモード、ウォッチモードの4つのモードがインプットされている。そして各モードで熾烈な戦いを展開するのが、右に紹介されている8つのプロチームだ。各チームのメンバー全員に走力、ドリブル、シュート、スタミナなど全部で8つのステータスが用意されていて、各選手、各チームそれぞれ個性あるセッティングがなされている（ヒッポンのVol.11に全チームの選手データが載っているので詳しくはそちらを見てネ）。メインのリーグ戦は自分のチームを1つ決めて、各チーム5試合の総当たり、全35試合を戦いぬいて覇権を競い合う。対戦相手ごとの作戦も重要となるのだ。


▲ニューヨークホークス
シュート力最強・優勝候補


▲シカゴマンモス
強引な攻めと粗雑な守り


▲ボストンベアーズ
ドリブル攻撃で敵陣突破型

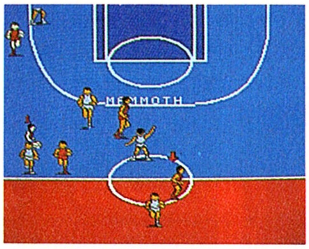

▲ロスアンゼルスパンサーズ
駿足選手を擁した速攻型


▲テキサスパイソンズ
ゾーンディフェンスに定評

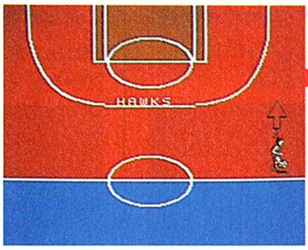

▲アリゾナシャークス
個人技中心だが総合力最強


▲セントルイスホーネット
パス中心の攻撃を展開


▲サンフランシスコモンキーズ
ロングシュート成功率No.1



▲自陣からの攻撃は上から下へボールをコントロールする



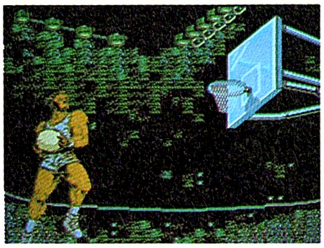
▲センターラインを越えたら今度は下から上への攻撃となる

センターラインでコートチェンジ?!

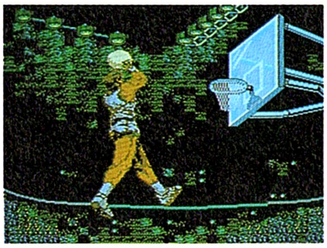
このゲームでは、右の写真でわかるとおり常に1つのバスケットでゲームは展開していくのである。自陣コートから敵コートへボールを進めるときは、画面の上から下へ移動する。そしてセンターラインを越えて敵コートへ入ると、画面が切り換わって下から上への攻撃となる。つまり180度コートが転換するわけだ。ボールを持つプレイヤーの位置も左右入れ替わる。コートの色が変るので敵コートか自コートかわかるけれど、これは慣れるまでとまどいそう。ゴールエリアはさすがにプロ用だね。外枠のエリアは3点シュート用であることも覚えておこう。

迫力のダンクシュートで気分爽快

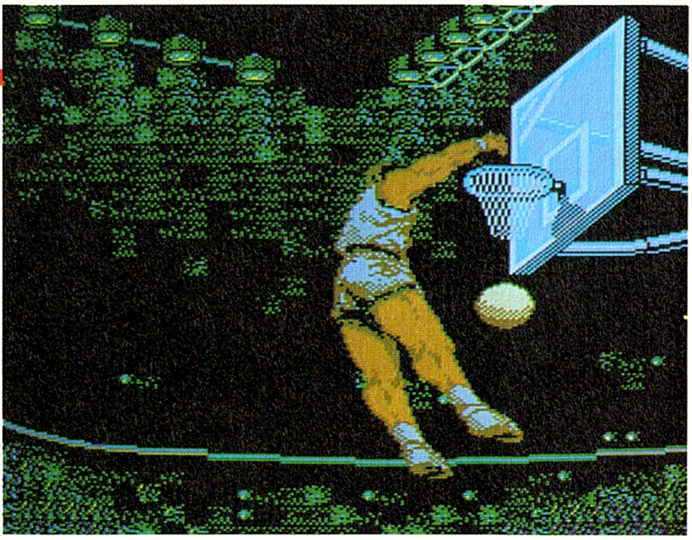
ゴール下からタイミングよくシュートを放つと、画面はご覧のような迫力のダンクシュートアニメシーンに切り換わる。また、このダンク阻止のための空中戦も興奮もの。これぞプロ！もう2、3パターンあれば最高なんだけど。それと3点シュートが平凡。もっとカッコいいグラフィックがほしい。

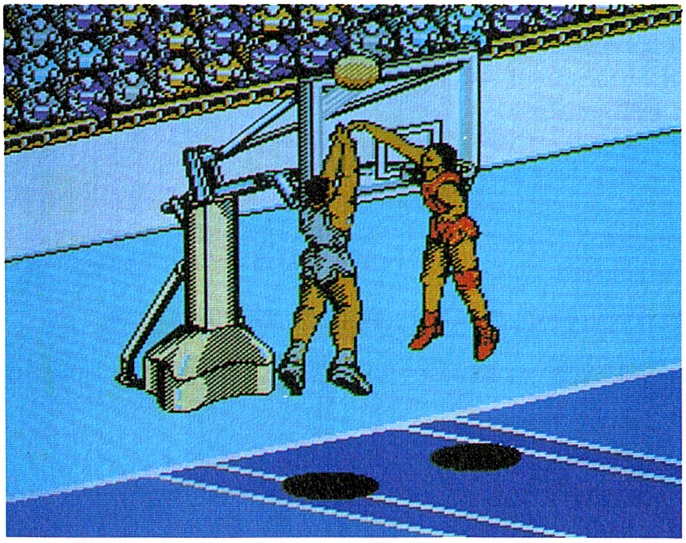


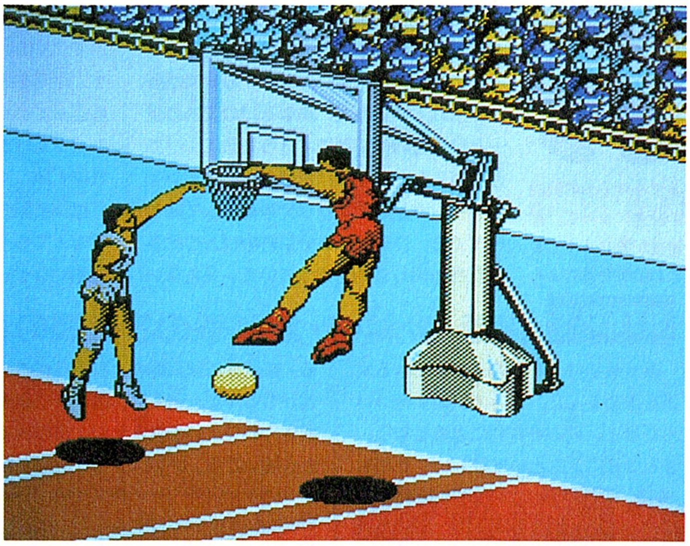
▲シュートのタイミングが合うと、スーパーダンクシュートの体勢へ！



▲日本でこのシュートを打てる選手は少ないが、プロではあたりまえのプレイ

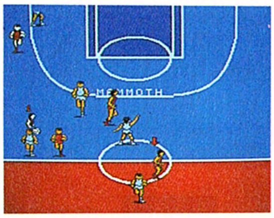




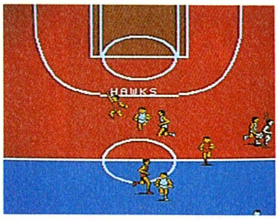


まず基本をしっかり身につけよう

ダンクや3点シュートへ持っていくためには、基本であるドリブル、パス、シュートのタイミングを身につけなくてはならない。もちろんディフェンスの方法も。ゲームではプッシングやバックパスなどのファウルも厳しくチェックされる。ウォッチモードで対戦を勉強するのも強くなる方法の1つだ。



◀パスができるのは頭上に矢印のある選手だけ



◀ドリブルが下手だとすぐ敵にボールをとられる



◀B2回でジャンプシュートのタイミングだ

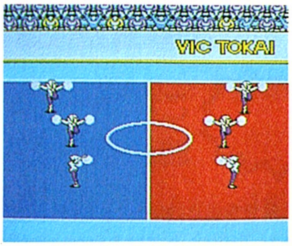


◀フリースローは矢印に合わせてBボタン

いろんなイベントがもりだくさん

試合中にファウルで試合が中断した時にメンバーチェンジをすることができる。スタミナをチェックして疲労しているようだったら交代させよう。休ませればスタミナは回復するから。

そのほかにもハーフタイムショーや試合終了後のベンチレポートなど見どころもたくさんなのだ。



◀ハーフタイムショウ。正面の女の子の顔がとてもヘン



▲メンバーチェンジはファウルで試合が中断したときにABボタンを同時に押す



▲試合終了後の風景。勝敗によってグラフィックが変わるのだ



カセット／シグマ商事／発売中／¥6500（税抜き）

HISSATSU DŌJŌ-YABURI

必殺道場破り

ゲーセンのシグマ商事さんからの初参入第１弾は、道場破りをテーマにしたアクション&シミュレーションのゲームなのだ。アクション面の難易度はほどよく低くしてあり、誰でも楽しめる設定になっているのだよん！

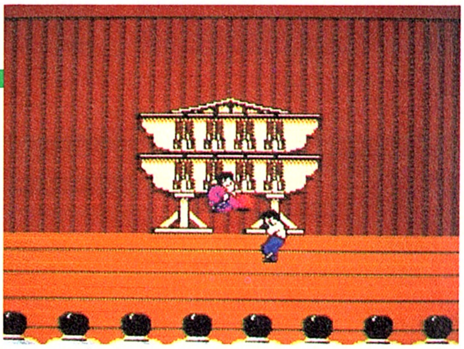
文／S－MAN

道場破りとSLGはベストマッチング！



▲マイキャラの武道の設定によって、武道着が異なってくる。これは空手着だよん

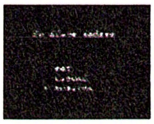
道場破りというテーマだけを聞くと、ただ単に戦い勝ち進んでいくアクションゲームのような印象を与えると思う。ところがこいつには、シミュレーションの要素が盛り込まれているのだ。異なる12の流派の統一という目的のもとに、自らを鍛え上げて道場破りしていくわけだけど、そこでシミュレーションの要素がリアルタイムで関わってくる。つまり、自分以外の11人の武道家たちも同じ目的を持っていて、見えないところで抗争し、道場争奪戦を繰り広げているんだよね。時の流れによって常に状況が変化する。それを諸々の情報から把握して、戦略を考え、自分の力量に合わせて攻め込んでいくわけ。戦闘方法は完全なアクションだけど、修行でレベルを上げればそれほど難しくないし、傷ついてもお金があれば楽に回復できるから、アクションが苦手な人でも十分に楽しめる！　てなわけで、基本的なゲームの進め方を紹介していこー。



▲バトルシーンはアクションだけど、テクがなくても、修行でマイキャラを超人的に強くすることもできるから安心

STEP 1 空手・少林寺・太極拳の3種類の武道の中から自分の流派を選び出そう

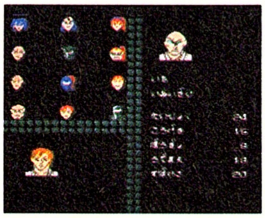
まず最初に、自分のメインとなる武道を決めるんだ。好みで決めてもいいんだけど、戦いを有利に進めるなら、ひとつ頭に入れといて欲しいことがある。各流派には天敵のような存在の武道があるんだ。例えば、居合斬りは太極拳に弱いという具合にね。市がけっこう強いから、オススメは太極拳かな。



◀３種類の武道の中からひとつ選ぶ。空手がポピュラーだけど、太極拳をオススメしたい



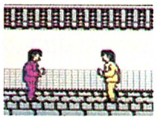
◀パラメーターの初期設定は自分で決める。16ポイントを４項目に振り分けられるぞ！



▶道場内の情報画面でも、様々な情報が仕入れられる。

STEP 2 荒野の流れ者を倒し修行してパワーアップをはかろう

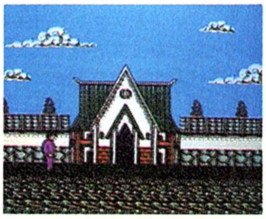
初期設定を入力したら、次は自分自身をもっともっと鍛え上げる。道場がある町場を出て荒野にいくと、流れ者に出会うはず。ヤツらを倒すと、お金がもらえるんだ。逆にやられると、その時点でゲームオーバーだから注意ね。そして道場に戻り、修行をする。１回で８ポイントの能力値を加算できるぞ。



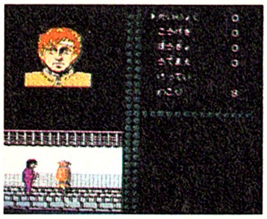
◀自分だけじゃなく、弟子たちにもケイコをつけられる（訓練）。やりかたは修行と同じだ



◀荒野の流れ者と対戦だ。気合い入れて戦おうぜ！



◀勝ったら道場に戻り修行を選択しようね



◀８ポイントの能力値を振り分けられるぞ

必見！ これが12の流派なのだ！

乱世を生き抜いた12人の武道家たち（ゲーム上では自分がいるから11人だね）。ヤツらの特徴をよく覚えて、ターゲットを定めよう。



熊殺しのタツ

《空手》山で修行を積み、熊をも倒す実力をつけた。動きが素早く、やけに体力がある。



闇の一刀斎

《剣道》防具が優れているので防御力が高い。攻撃力もそこそこだが、技の成功率は低いぞ。



かまいたち

《くさり鎌》鎌さばきは大したものだが、技の成功率は低い。見かけ倒しの感がある。



仏の昇龍

《少林寺》少林寺を極めた男。攻・防ともバランスがとれている万能タイプの拳法家だ。



岩鉄入道

《棒術》大きな体で相手を威圧する。懐が深く攻撃を受けにくいが、素早さには欠ける。



マダムチャーシュー

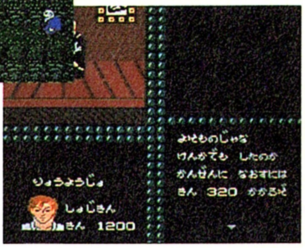
《こんぼう》巨漢の中国女。動きはノロいが、こんぼうの一撃はかなり強烈なものがある。

STEP 3 弟子数人と師範代、そして道場主の全てを倒せば、道場破りは成功だ！

情報画面で標的の武道家の能力を調べ、敵に勝るほど十分に修行を積んだら、いざ道場破りに出かけよう。といっても、最初は敵の道場の場所が分からないだろうから、ちょっと歩いて探さなくちゃなんないぞ。当然、マッピングしながら移動するのがベスト。途中で流れ者と戦ったら、面倒でも道場へ戻って修行しといたほうがいいから、なかなか進まないけどね。で、敵地に近づくと敵の弟子たちが出現する。こいつらを倒して、門戸を叩くのだ。弟子数人と師範代、道場主を全て倒せ！



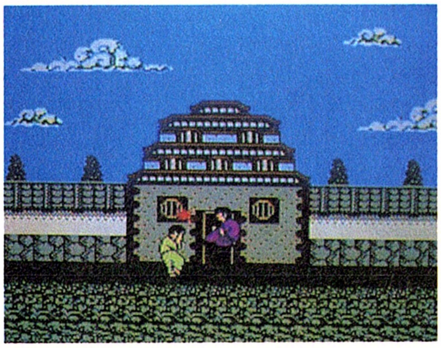
◀初めて通る道は流れ者が行く手を阻んでいる。戦って倒したら、面倒でもいったん道場へ戻り、さらに能力を高めよう



▶戦いで傷ついたら、治療所で体力を回復しよう。敵の領域の治療所でも回復できるぞ。だけど、値段は倍額とられるからね



▲こいつが道場主の市だ。動きは素早いが、タイミングを合わせてジャンプキックすればヒットする。倒すと重要な情報が聞ける



◀ここは居合斬り道場の門の前だ。弟子の数が多いほど、ここでの戦いが多くなる。全員倒さないと、中へ入れないぞ！

▶外の戦いの傷を完全に回復してから中へ入ろう。内部でも、まず残りの弟子たちから対戦していくんだ

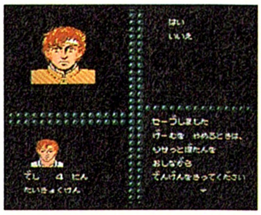




◀数人の弟子を倒すと、次は師範代が出てくる。でも弟子との差はそんなにないぞ。連続キックで攻めよう

セーブ こまめなセーブで安心プレイ

道場にきたら必ずセーブするクセをつけとこう。なにせ、戦いに負けた時点でゲームオーバーだかんね。

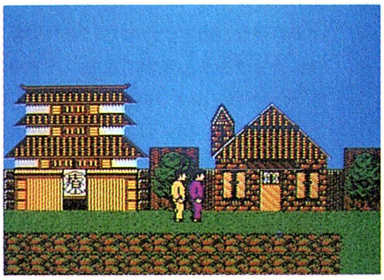


◀セーブしておけば、負けてもそこから再開だ！

STEP 4 道場を手に入れたあとも気が抜けないぞ！

道場を手に入れたあとも、けっして気は抜けない。他の武道家が襲ってくる可能性があるからね。でも、弟子が密偵となって情報を仕入れてきてくれるから安心だ。情報は、30秒に1回の定時連絡と、道場に襲撃を受けたときの緊急連絡がある。常に他の道場主の動きに耳を傾けよう。それに、町場の民家や酒場でも、ちょっとした情報が聞けるぞ。大したことは聞けないけど、一応チェックしておこう。

もし自分の道場が襲われた場合は、一刻も早く戻らなければならない。リミットは30〜60秒で、それに間に合わないと取られちゃうんだ。道場を取られると、そこの武術は使えなくなるし、弟子の数も1人減るからね。道筋のマッピングがモノをいうぞ！



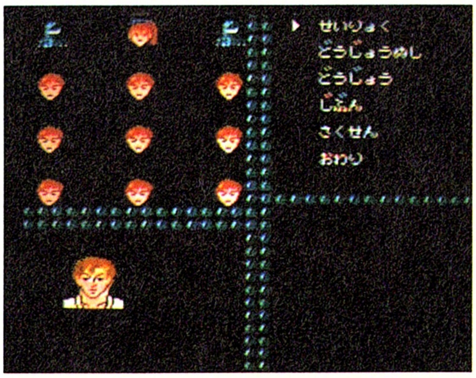
◀弟子からの連絡は、道場の情報画面と同じ役割をする。あらゆる状況を常に把握できるんだ



◀緊急連絡が入ったぞ！ 最も早く確実な道を通って、一刻も早く道場に戻らなくっちゃ〜い！



▲良かった、間に合った。たく〜、なめんなよ〜！



◀ここまで頑張れば、あと一息だ。でも、最大の強敵、紅サソリと一刀斎が残ってるから、もう少し修行を積んどいたほうが無難かな



夜叉姫

《二刀流》2本の刀を操る謎の女忍者。攻撃は素早く確実だが、ダメージは大きくない。



紅サソリ

《ムチ》気性が激しく、スピードのある攻撃をしかける。女王様みたいで、ちょっとエッチ。



山猫ハヤテ

《手裏剣》手裏剣で遠隔攻撃ができる。攻撃は確実。ぜひ自分の身につけたい武術だ。



人斬り市

《居合斬り》仕込み杖を使う居合いの達人。盲目だが勘が鋭く、敵の攻撃を素早くかわす。



ジャッキーリー

《ヌンチャク》鍛え上げた肉体は、最大の防御力を誇る。だがヌンチャクの攻撃力は低い。



肉弾フーマンチュー

《太極拳》争いは好まず、防御が主体。武器を使う格闘技にはやたらと強い。



カセット／ジャレコ／発売中／￥6300(税抜き)

SHIN・MOERO!! PRO-YAKYU

新・燃えろ!! プロ野球

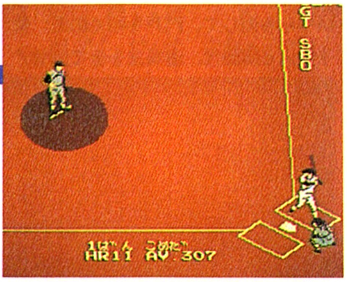
新作を出すたびにセンセーショナルな話題を巻き起こす「燃えプロ」シリーズ。新たなアングルになった今作品は、ピッチングを工夫すると非常にエキサイトします。でも、くれぐれも親指に大ダコつくんないよーにね！

文／S−MAN

新・燃えプロはピッチングが面白い



今度の燃えプロは、バッター側が非常に有利な（投球の左右の見分けが厳しいぶん打ちやすい）設定になっている。対COM戦にしても対2P戦にしても、ピッチングに相当リキ入れないと、大打撃戦になってしまうかもしれない。そりゃ打撃戦もそれなりに面白いけど、やっぱりピッチングで細かい技を駆使して、いかに打たれずにという研究をした上でプレイするほうが感情移入するってもんだ。そこで今回は、ピッチャーのデータ＆バイオリズムの影響と、コントロールテクについてふれてみた。新アングルになったメイン画面ならではの、動きのあるピッチングを研究していこう。



▲このアングルだと、変化球がすごく分かりやすい。ストライクは投げにくいけどね

変化球で勝負するなら、縦変化の度合いがキメ手なのだっ！

バイオリズムで選手の調子をつかもう

バイオリズムの影響はかなり強く現れる。投手リレーを組む上で、十分に考慮しなければならない。毎戦変わる日替りメニューだしね。



◀新作の投手は全体的にスタミナ不足。交代のタイミングがポイントだぞ

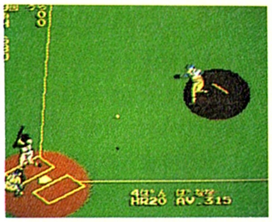


◀1戦目のうわたは、やや不調ぎみみたいだね

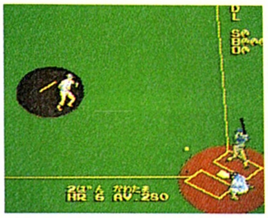


◀2戦目もまだダメ。先発はまちはらあたりかな

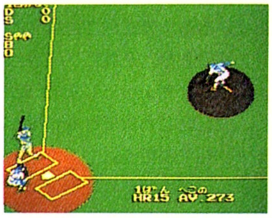
操作系で勝負するなら、左右よりも縦の変化を把握して使いこなしたい。球速もやや遅めでいけるし、それによりスタミナも多少持続できる。内角低め・デッドボールギリチョンが意外と打たれにくいから狙い目だ。逆に高めの球も、相手の目をひっかけやすいぞ。



◀低めの欠点は、打たれると打球が大きい点だ



◀あまり左右に振ると、フォアボールを待たれる



◀アンダースローの投手は球筋を読まれやすい

PITCHER'S DATA 初戦の好調選手のバイオリズムも参考にね



Gチーム

先発＝うわた
中継＝さいこう
抑え＝かわとり



▶かわとりは、この日最高に調子がいいぞ

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	まちはら	右上	2.16	150	2	14	13
先発	うわた	右上	3.40	148	2	15	15
先発	がりく	右上	3.10	150	10	15	15
先発	みみず	右上	3.22	145	8	12	10
中継	さいこう	右横	1.88	140	10	10	0
中継	こおだ	右上	2.58	140	2	12	5
抑え	すみお	左下	4.72	130	12	6	2
抑え	かわとり	右横	3.20	138	14	14	0



Cチーム

先発＝しらけた
中継＝かわくち
抑え＝つんだ



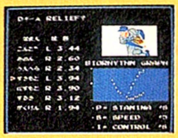
▶先発は、きたへふをやめてしらけたを起用

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	なかとみ	右上	4.26	148	2	12	5
先発	しらけた	右上	2.88	140	9	14	8
先発	きたへふ	右上	3.12	138	13	15	8
先発	おおのん	左上	1.70	140	11	13	10
中継	きいとん	右横	3.66	140	4	10	2
中継	かわくち	左上	2.54	145	12	3	9
抑え	つんだ	右上	3.86	150	8	10	15
抑え	きよか	左下	2.82	130	10	10	0

Dチーム



先発＝こつま
中継＝すきもと
抑え＝かくけん



▶すきもとは、最大の力を発揮してくれそうだ

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	こんど	左上	3.44	150	13	0	8
先発	おのん	右上	2.60	140	2	15	10
先発	こつま	右上	3.26	150	3	14	13
先発	にすもと	右上	3.90	135	13	13	4
中継	すきもと	左横	3.94	140	12	2	2
中継	するき	右上	3.12	140	4	10	12
抑え	うえへら	右上	2.34	142	2	12	12
抑え	かくけん	右上	1.94	148	2	15	15

Sチーム



先発＝おはな
中継＝なかもて
抑え＝いいとん



▶サイドスローのなかもてが大活躍しそうだね

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	みやもて	右下	4.52	135	8	12	0
先発	おはな	右上	2.86	135	12	14	5
先発	たけの	右上	3.40	145	0	13	13
先発	かくけん	右上	3.60	145	0	15	4
中継	なかもて	右横	3.60	140	6	10	9
中継	さけい	右上	2.86	142	2	12	4
抑え	あきら	右上	4.36	138	10	11	0
抑え	いいとん	右上	3.14	145	10	15	15

Wチーム



先発＝ええど
中継＝きざ
抑え＝なかやめ



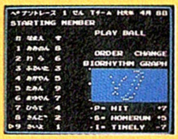
▶先発のええどは、うまくすれば投げ切れる

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	かけはて	右上	3.22	138	2	14	3
先発	ええど	右上	4.76	143	2	14	15
先発	にふら	左上	4.32	140	13	8	3
先発	たいもん	右上	4.14	140	2	12	10
中継	きざ	左横	5.04	142	12	6	10
中継	あいか	右横	4.88	140	5	10	6
抑え	さいこう	右上	3.48	140	10	10	15
抑え	なかやめ	右上	2.28	146	3	12	5

Tチーム



先発＝とうやん
中継＝なのだ
抑え＝なかにす



▶きいよを先発にもってくるのも手だ

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	きいよ	右上	2.76	148	10	14	15
先発	いけた	右上	4.00	140	9	10	10
先発	とうやん	左上	3.84	142	12	5	7
先発	なかで	左上	3.92	145	3	12	12
中継	なのだ	右横	3.98	140	4	12	2
中継	いのまた	左横	3.60	140	11	6	2
中継	みこし	右下	3.06	138	12	13	0
抑え	なかにす	右上	4.44	142	6	12	14

Lチーム



先発＝もりやん
中継＝まつうま
抑え＝いしし



▶まつうまの出番が多くなりそうな気配

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	かくたい	右上	2.40	160	15	10	15
先発	もりやん	右上	3.46	145	12	8	13
先発	なべ	右上	3.60	150	2	12	15
先発	くどい	左上	3.78	145	15	3	15
中継	まつうま	右下	4.28	140	8	15	3
中継	おかとも	右上	3.54	140	2	8	12
抑え	いしし	右横	4.32	145	12	3	10
抑え	やむねこ	右横	3.28	142	14	8	9

Brチーム



先発＝ふるみそ
中継＝いまいち
抑え＝いいとん



▶先発のふるみそでメいっぱいがんばろう

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	さとん	右上	3.22	141	9	13	12
先発	ほしいの	左上	3.06	145	13	5	12
先発	ふるみそ	左横	4.52	138	12	8	6
先発	たふまん	左上	2.88	145	15	3	15
中継	いまいち	右上	5.24	137	13	10	10
中継	もりもり	左上	3.64	140	9	5	8
抑え	やりおき	右上	4.98	142	12	14	10
抑え	いいとん	右下	5.68	140	6	12	3

Buチーム



先発＝はわの
中継＝たかやな
抑え＝いしもち



▶この日ははわのの豪速球が冴えるでしょう

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	はわの	左上	2.60	151	15	15	14
先発	おのおの	左横	2.58	145	12	6	4
先発	むらら	左下	3.32	135	15	2	1
先発	やまさき	右上	3.10	145	6	13	10
中継	たかやな	右上	3.44	148	2	10	8
中継	かんとう	右上	3.46	145	3	8	6
抑え	よしいい	右上	2.69	150	12	13	12
抑え	いしもち	左上	3.78	150	11	3	13

Fチーム



先発＝かなさわ
中継＝さんとう
抑え＝しばや



▶さんとうの調子がいい。投げやすいしね

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	かなさわ	右上	3.74	140	11	2	4
先発	にしさけ	右上	2.50	150	15	15	15
先発	まつふら	右上	2.76	145	2	15	15
先発	つのん	右上	2.92	145	8	12	15
中継	たのか	右上	6.52	142	6	10	2
中継	さんとう	右上	3.44	145	5	14	6
抑え	しばや	右上	3.60	140	9	12	4
抑え	こうのう	左上	2.38	148	10	10	8

Hチーム



先発＝ふしもと
中継＝なかいい
抑え＝かんとう



▶全体的に不調なチームだ。ふしもとに期待!

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	やみうち	右上	3.83	143	6	13	12
先発	やめうち	右上	4.20	140	8	15	13
先発	ふしもと	右上	4.30	148	10	15	15
先発	にしかめ	左横	4.52	135	13	12	3
中継	やのん	右横	3.30	140	9	10	6
中継	なかいい	左下	4.26	138	15	2	1
抑え	へのうえ	右上	2.34	142	6	12	14
抑え	かんとう	右上	4.54	142	9	14	10

Oチーム



先発＝おがお
中継＝せきん
抑え＝うししま



▶おがおの球は変化自在。うまく操ろう

タイプ	名前	フォーム	防御率	球速	右変化	左変化	縦変化
先発	ぞう	右上	4.12	145	5	15	15
先発	おがお	右横	3.40	148	15	15	2
先発	そのかお	左横	4.42	140	10	3	4
先発	むらて	右上	3.88	145	6	13	15
中継	まべだ	左上	4.00	140	8	10	2
中継	せきん	右横	3.96	140	6	10	6
抑え	いらべ	右上	3.88	148	11	11	8
抑え	うししま	右上	4.46	142	13	13	15

ウィロー



カセット ■カプコン■発売中
■¥5900（税抜き）

アクションRPG・ウィローが、ついに発売された。美しいグラフィックとスピーディな展開が特徴のこのゲーム、世の中、ヒマな人ばかりじゃないことを判っていらっしゃる。超大作もいいけれど、やっぱり気軽に遊べるゲームもいいのだ。

前回は発売前なので「デューの村」までだったけど今回は発売後なのでゲーム中盤までの攻略を一気にやってしまおう。マップは6枚掲載しておいた。それによって楽しみを奪われるようなことはないと思うので、思う存分に活用してほしい。

呪われしデューの村を解放すべく北の森へ



▼ここが、ボガーダの洞窟。中に入るには黄金像が必要なのだ。黄金像は、この西にある。持っていない人は行け！

◀ここを南にいけばデューの村だ。村長からヒールメイスという体力回復のアイテムをもらえるぞ！

今回の攻略は「北の森」――つまりデューの村の北からだ。

デューの村は、悪の魔法使いバブモーダの手下であるボガーダによって支配されてしまった。だから、ウィローは、ボガーダから村を解放してあげなければならないのだ。

デューの村からは北と西とへ進めるが、西は結局のところ、ボガーダを倒さないと行き詰まってしまうので、まずは北へボガーダを倒しにいくワケ。

北の森のマップは、今までに比べると少々複雑だ。まぁ、上のマップを見ながらプレイしていけば迷ったりしないだろうけど。

さて、ここでやるべきことはふたつ。「黄金像」を手に入れることと、それを洞窟の前にいるスケルトンに渡すことだ。黄金像を渡すのは簡単だが、それを入手するのは少し難しい。問題となるのは、ウィローのレベルなのだ。黄金像のある場所に行くまでに大きな敵キャラと2回戦わなければならない。だからレベル2では苦しい。やっぱり3はほしいところ。4あれば楽勝かな。

ザコキャラ以外との戦闘の基本は、ヒット＆アウェイ。しかも「突き」を使っての戦闘だ。攻撃が命中すると、敵は3方向に弾を出す。それを離れてかわし、また攻撃。HP（体力）の残りに注意し、ヒールメイスで体力回復をしよう。

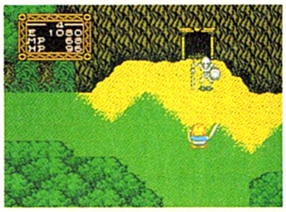
無事、黄金像を入手したら、村でMPを回復させ、今度は洞窟に挑め！

▼黄金像を入手するためには、こんなに大きな敵と戦わなければならない。とほほ





▲何とか勝って、さらに進むと……。そこには宝箱が！　黄金像を入手したら洞窟へ急げ



◀洞窟の番人はスケルトン。黄金像があればOK



▶スケルトンとの会話。洞窟にはアイテムが!?

邪悪なる魔術師バブモーダの手下ボガーダ。その正体は!?

黄金像を持って番兵のスケルトンと会話すれば洞窟の内部へと入れるようになる。舞台は一変するわけだ。

洞窟は狭い通路で構成されているため、戦闘を避けにくい。ヘタに逃げるとダメージを受けてしまうため、敵が出現したら積極的に戦いたい。

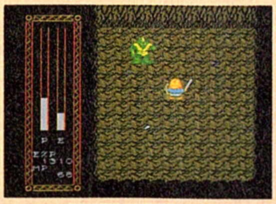
ボガーダの洞窟は、複雑ではないけれど結構広い。すぐにボガーダを倒しに行ってもいいけれど、その前に番兵のスケルトンとの会話を思い出そう。

ヤツは「この洞窟にある物はすべてボガーダ様のものだ。勝手に触ってはいけない――」と、そんな意味のことを言っていたね。これは、つまり裏を返せば洞窟内にアイテムがあるってこと。これらを入手しておけば、ボガーダとの戦闘が楽になるかもしれないね。

置かれているアイテムはふたつ。ウィローの力をアップさせる「指輪」とロングソードより威力のある「バトルソード」だ。後者はレベルが5ないと使いこなせないから今は持っているだけで良し。体力を回復させたら、さあボガーダとの戦闘だ！

戦いの基本はヒット&アウェイだ

ボガーダの部屋は、バトルソードのあった場所の右下。ヤツは、オノをブーメランのように投げてくるため、ヒット&アウェイで攻略しよう。じっくりと時間をかけて戦うことがコツだ。



◀ブーメラン攻撃にはヒット&アウェイが有効だ



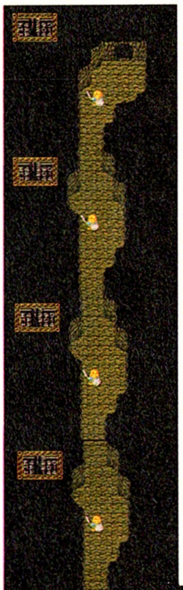
▲出たっ！　コイツがボガーダだ。黄金像を渡せだって？　いやだっ。で、戦闘になる



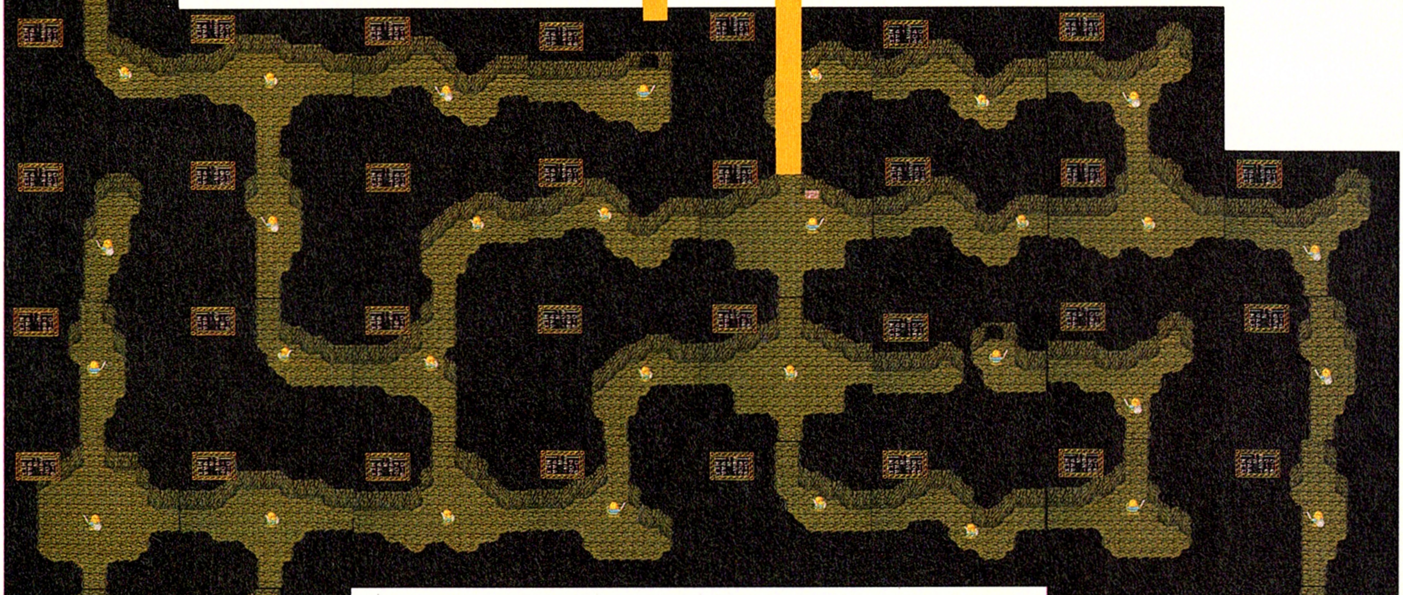
◀倒した。すると、バブモーダの魔法が解けて…



▲そう、ボガーダは、デューの村の人間だったのだ。そして、魔法を授けてくれた

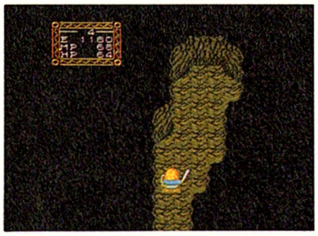


◀ボガーダの洞窟の入口がココ。長い長い直線の通路のあと、洞窟は複雑になっていく。アイテムの取り忘れに注意ね









◀ここはいき止まりなのでこなくていいよ。本当だってば。疑い深い子だねー



◀バトルソードは攻撃力が高い。ただしレベル5にならないとほとんど役立たず



▲この部屋には宝箱がひとつ。中味は指輪。攻撃力を10アップさせてくれるのだ。ラッキー♡



◀残念ながら、ここもいき止まり。うーん、きて損した。この忙しい時にまったく。プンプン

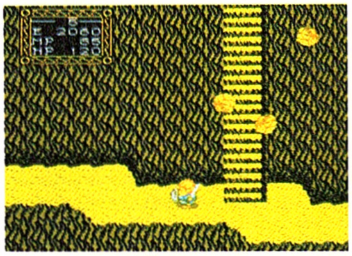
凶悪なる骸骨戦士が立ちはだかる西の森。技を磨いて挑め

デューの村から西へと進むと、そこは「西の森」と呼ばれる場所が広がっている。「森」といっても、一部は岩場だけどね……。

で、ここは、まずその岩場から攻略したい。落石はあるし、素早いトロールが出現するして結構キツイけれど、その向こうには「スモール・シールド」があるので我慢。常にヒールメイスを装備し、危ないと思ったらすぐに体力を回復するようにしよう。

さて、スモール・シールドを手に入れたら「西の森」に用はない。ないはずだけど、もしキミのレベルが4ぐらいなら、もう少しこの辺を歩きまわっていよう。この後の展開を考えると、やはりレベルは5ぐらいほしいからね。レベルが5あれば、先に入手したバトルソードも使いこなせるようになり、かなり楽になるはずだ。

おススメの経験値稼ぎの場所は、最初の橋を渡った場所のすぐ右の画面。ここには青いスカルが必ず出現するため、稼ぎやすい。しかも、スカルはウィロー目指して移動してくるので、剣を振りまわしているだけで全滅させられる。これは楽だね。連射スティックを併用すれば、もっと楽。



▲フィールドに出現するのはモンスターだけではないんだ。ほれ、落石もこの通り



▲西の森の岩場には洞窟がひとつ。中には一体何があるのだろう。敵がいると困るぞ



▲で、中に入ってみる。洞窟の奥には宝箱がひとつ。中にはスモールシールドがっ！

次に注意すべき敵キャラについて。これは、やはりスケルトンだろう。最初の橋を渡った場所に2匹出現する。こちらの攻撃が命中するのは、相手の攻撃が終わった直後のみ。間合いを考え、突きを多用するのが得策。ここでは戦うよりも逃げることを考えた方がいい強敵なのだ。

もちろん、剣を使わなくてもスケルトンを倒すことはできる。そう、魔法を使うのだ。ただし、攻撃魔法ならどれでもいいわけではないので注意が必要。がんばってほしい。

西の森は、その西にある長い吊り橋で終わる。ボガーダを倒したことにより、呪いが解け、渡れるようになったワケだ。さぁ、橋を渡って次の地へ。

邪魔するな！西の森の懲りない面々

スケルトン



スケルトンは序盤の強敵だ。ただ剣を振ってれば勝てるわけではないのが辛いところ。間合いを見切れ！

ブルー・スカル



スカルは、色が変わろうとザコ。出場現所さえ注意していれば、あとは剣を振るだけ。経験値稼ぎに重宝。

トロール



トロールは大体3匹で出現する。動きが素早いが、焦ってはダメ。囲まれないように戦うのがコツなのだ。

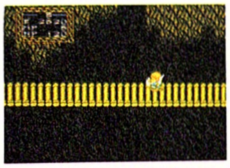
分裂スライム



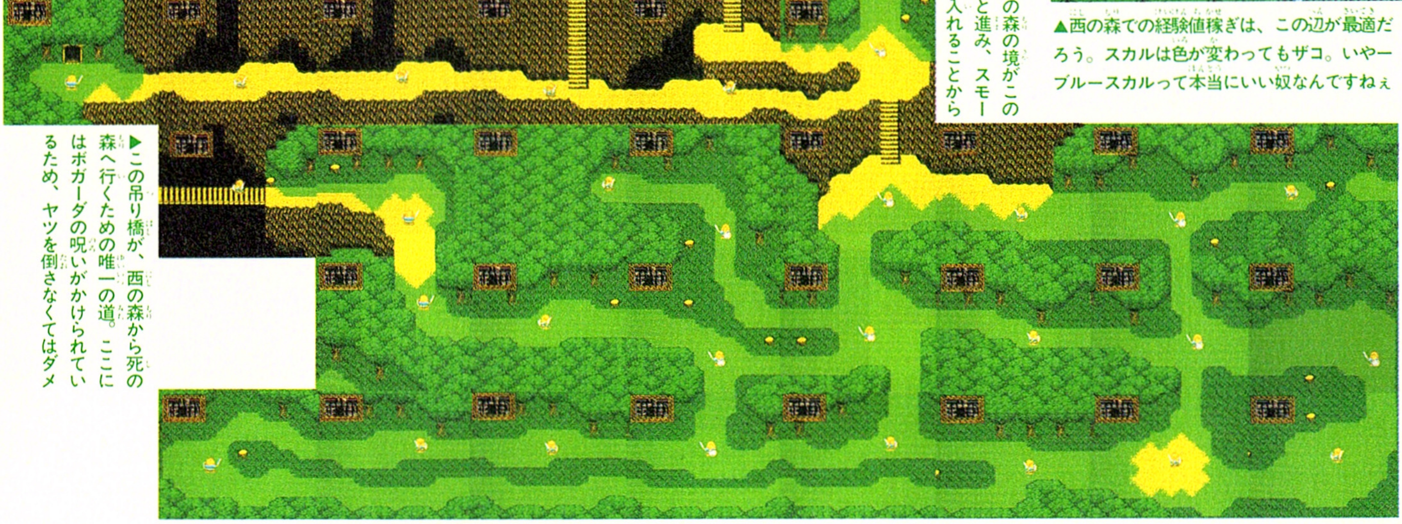
分裂スライムは西の森でも出現する。戦い方の基本は、分裂する瞬間に剣を振る。うまくいけば全滅可！



▲クチルとの会話。橋が渡れるようになって喜んでいる



▼長い長い吊り橋。ここを渡れば死の森だ。ゲームもそろそろ中盤に入るころかな？



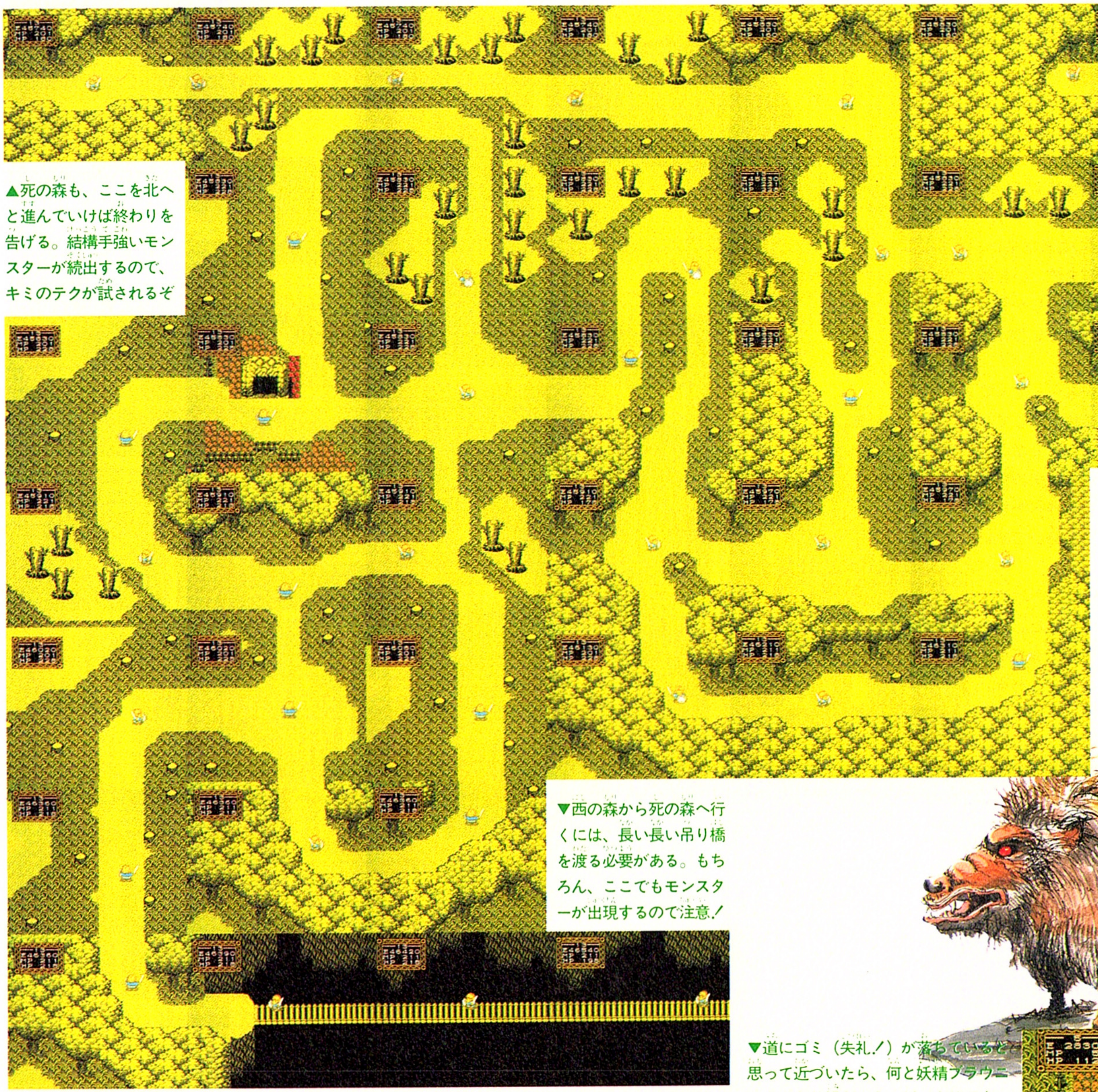
◀デューの村と西の森の境がこの辺り。まずは西へと進み、スモールシールドを手に入れることから

▶この吊り橋が、西の森から死の森へ行くための唯一の道。ここにはボガーダの呪いがかけられているため、ヤツを倒さなくてはダメ



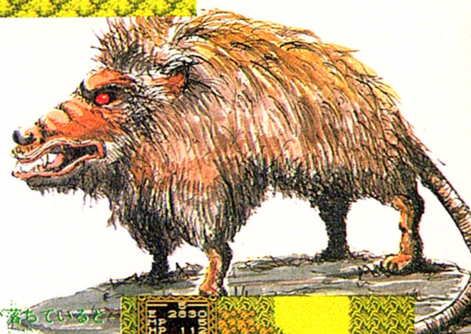
▲西の森での経験値稼ぎは、この辺が最適だろう。スカルは色が変わってもザコ。いやーブルースカルって本当にいい奴なんですねぇ

⚜甘く漂うは木々の洩らす死の囁き。妖樹がウィローを襲う



▲死の森も、ここを北へと進んでいけば終わりを告げる。結構手強いモンスターが続出するので、キミのテクが試されるぞ

▼西の森から死の森へ行くには、長い長い吊り橋を渡る必要がある。もちろん、ここでもモンスターが出現するので注意！



「西の森」から長い長い吊り橋を渡ると、そこは「死の森」。

ここに入ると、すぐにイベントがある。映画では仲間(？)だった妖精ブラウニーの登場だ。彼らは、ウィローに「ドラゴンを倒してこい！」なんてことを言う。やっと、ゲームの肩慣らしも終わったかなという時なのに、いきなりドラゴン退治とは……。

断ることもできず、仕方なく進む。

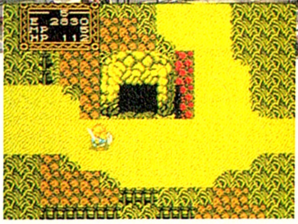
マップは、結構広いものの、あまり複雑ではない。だが、安心するのは早いぞ。ここでは飛び道具（火の玉のようなもの）を使って攻撃してくる敵が数多く出現するのだ。その敵とは「木」である。何の変哲もない木が、突然モンスターとなり、火の玉を吐いてくるのだ。しかも、コイツはやっつけることができない。まぁ、移動しないからその分だけは許せるけど。

対策としては、盾の利用が考えられる。ここに来るまでに「スモール・シールド」を入手しているはずだよね。盾は、剣を使用していない時、しかも正面からの攻撃に対してのみ有効だ。だから、そういう場所では剣を使わずに、弾が飛んできたら、こちらから体当たりするようにしよう。

「死の森」には、老婆の家がある。ここでは、彼女の飼ってある「ポー」という鳥を捜してくれと頼まれ、体力回復してくれる。ただし、1回だけなのが悲しい。上にあるマップを見ながら最短距離で進んでいこう。さてさて、この死の森を抜けると何があるのやら。

▼道にゴミ（失礼！）が落ちていると思って近づいたら、何と妖精ブラウニーのふたり組だった。ビックリです





▲死の森に1軒の家が建っていた。一体、誰がこんな場所に住んでるの？



▲老婆である。彼女の飼っている鳥が行方不明らしい。探してこいだってさ

⚜昼なお暗き巨竜の魔窟。遠く咆哮が聴こえる。

無事に「死の森」を抜けると、周囲は岩場となってきた。出現するモンスターも、スライムなどのザコではないので慎重に進んでいきたい。装備しておく魔法は、もちろんヒールメイスしか考えられない。

ここを抜けると、洞窟が見えてくる。それ以外には……何もない。つまり、洞窟へ入るしかないのだ。これは辛い。

老婆の家からこの洞窟まで、いわゆる「宿屋」はひとつもない。しかも、そこからさらに洞窟の探索をしなければならないのだからね。

ヒールメイスがあるから……なんて思ってラフなゲームの進め方をしているとMPがいくらあっても足りない。死んでしまうと、現在のレベルの初期まで経験値が下がってしまうペナルティがあるので、いつも気を抜いてはいけないぞ。

さて、ひとつしかない洞窟へと進まなければならないことは判った。しかし、その洞窟には一体何があるのか？ヒントとなるのは、ひとつだけある。それは、先のブラウニーとの会話だ。

彼らは、

「北の洞窟にいるドラゴンを倒してくれ」

そう言っていた。

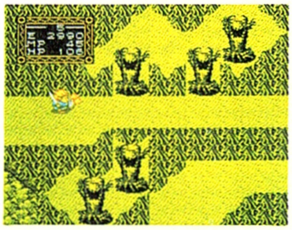
つまり、そこにはドラゴンがいることになる。

困ったものだ。

でも、行くしかないんだよなぁ。

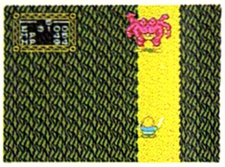


▶死の森からとれる進路は、この洞窟のみ。ブラウニーによると、中にはドラゴンが棲んでいるらしい。他に進む方法はないし……。こいつは困ったぜい



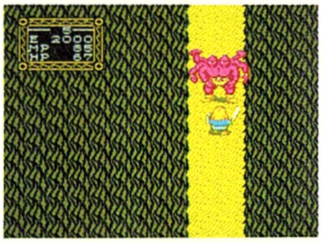
▶普通の木だと思いきや——何と怪物！ひたすら逃げろっ！





▲ここでは、スライムなどのザコは出現しない。デカいヤツばかり

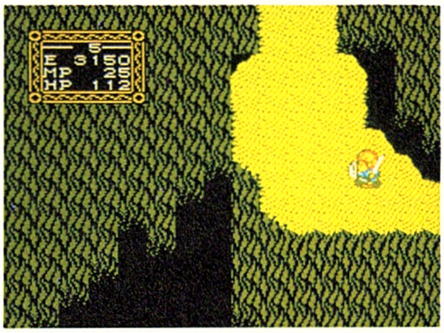
◀コイツは離れていると弾を3連射してくるのだ。とにかく近づけ



◀死の森を抜けると、そこは岩場に。手強い敵が多いので気を引きしめて！

▲接近すれば弾を撃ってこないが、突進してくるので注意。突きが有利





◀死の森を必死の思いで抜けると、周囲はいつの間にか岩場になっていた。ここから洞窟までは、キミのテクが試されるのだ

シーフの森からはダイジェスト後半のヒント特集なのだ！

紙面の都合で、ドラゴンの洞窟以降はダイジェストで紹介することとなった。解く楽しみを奪わないようにとヒント程度に押さえておくけれど、必ず役立ててもらえると思う。

さて、ドラゴンの洞窟を新しく開けた通路を使って抜けると、そこは「シーフの森」と呼ばれる場所。

突然、現れた妖精の女王チェルリンドゥリアに祝福され、魔法の杖を与えられたウィローの、さらなる冒険が始まるのだ。ここのグラフィックは美麗！



▲妖精の女王・チェルリンドゥリアの出現だ。彼女から、バブモーダを倒すためにしなければならないことを聴く。まずは、フィンラジールという魔術師に会うのだ！

★シーフの森

ここでやるべきことは、謎の剣士マッドマーティガンの救出と、ワッカの実の入手。マッドマーティガンを救出してから北にある酒場へいけば、ワッカの実についてのことを教えてくれる。このことを教えてもらってからじゃないと見つけられないので注意したい。



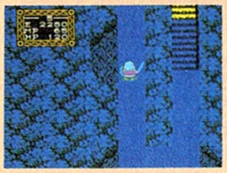
◀シーフの森の奥には酒場がある。ここではHPとMPを回復してくれるのだ



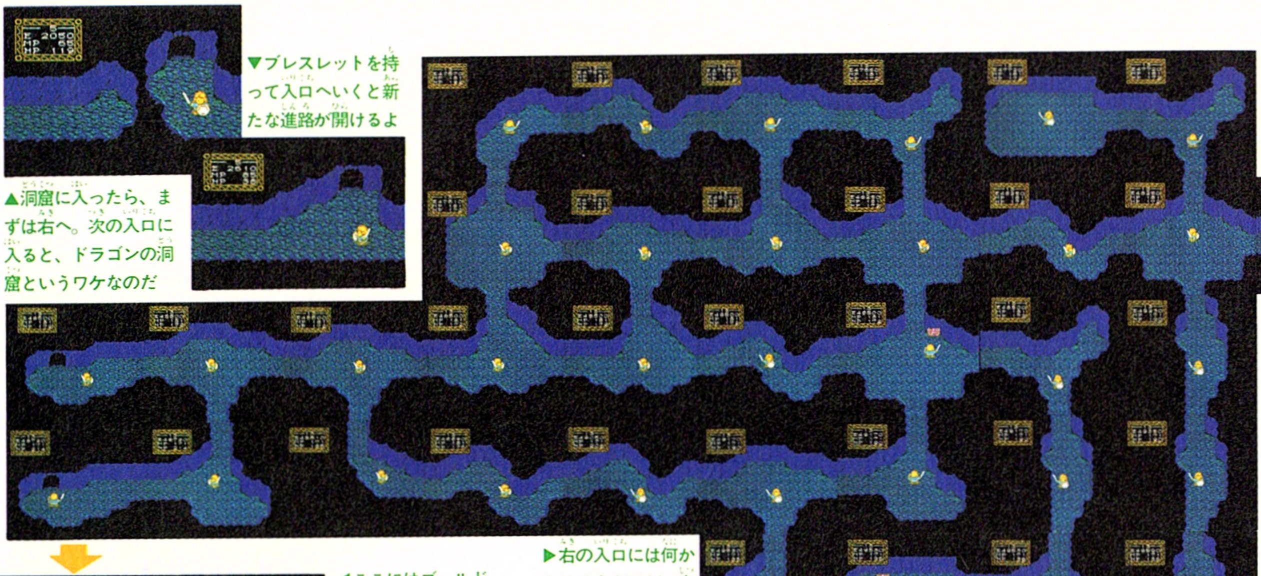
▶ワッカの実は、その情報を聞いてからじゃないと手に入らない。おや、キミは



◀マッドマーティガンは味方。助けてあげると得だよ



◀シーフの森から岩山へ行くには水の中を通らなくてはダメ。ワッカの実が必要ね



▼ブレスレットを持って入口へいくと新たな進路が開けるよ

▲洞窟に入ったら、まずは右へ。次の入口に入ると、ドラゴンの洞窟というワケなのだ

▲ここの奥には、ポーがいる。ただし、老婆に会って薬草をもらっておかないとダメ。ポーを助けてあげると、オカリナがもらえるのだ！



◀ここにはゴールドシールドがある。防御力がアップするぞ

▶右の入口には何かありそうだけど、実は何もない。ウソじゃない。本当、本当



◀竜の鱗を見つけた。そういえば、この鱗をほしがっていた人が…



▲洞窟の南東には、ドラゴンが……。しかし、様子が変。彼は病気らしいのだ



▶見逃してあげるとブレスレットをくれた。進路が開けるぞ

「ドラゴンの洞窟」は、少しばかり複雑なので注意したい。と、マップがあるから関係ないか……。

入手できるアイテムは、全部で６つと、なかなかリッチ。順番に拾っていこう。この辺りのモンスターは、そろそろザコとは呼べなくなってきた。いつ戦闘になってもいいようにしておきたいところだ。先にも書いたように、ラフな戦いはMPの浪費につながり、訪れるのは死のみ。時には逃げることも大切ってワケ。

ここでは強敵スケルトンとの戦闘も避けられない。剣を振りまわしてスケルトンを弾き、一定の間合いを取り、敵が攻撃し、剣を引っこめる瞬間に突く。慣れるまでは少し難しいが、後の展開を考えると、この戦い方はマスターしたい。どうしてもできない人は、うまく敵を引きつけたあとでかわしたり、魔法でやっつけるのもいいだろう。

この洞窟で核となるイベントはふたつ。両方ともアイテムがらみだ。



▲盾だけじゃなくて、ここでは剣も手に入る。フレイムソードだ。これは強いぜ！

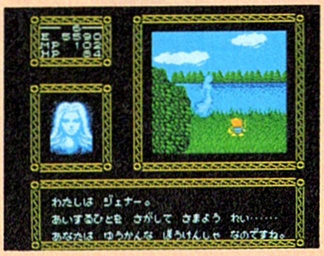
ひとつは、ポー。ポーといえば、老婆が捜していた鳥。助けてあげればオカリナをくれる。オカリナは、移動呪文のようなもので、吹くとポーが現れ、好きな場所へと運んでくれる。便利！

もうひとつは、ドラゴン。ドラゴンは実は悪いヤツではなく、病気だったのだ。で、助けてあげるとブレスレットをくれる。このブレスレットは、これからの行動範囲を広げてくれる。洞窟の入口へと戻ると……何と、壁が崩れて新しい通路が開けるのだっ！

★フィンラジール

ワッカの実を手に入れ、水中を進むと岩山へと出られる。ここではソーシャが邪魔して進めないので、洞窟を進むことになる。その前のフィンラジールは、ウィローのレベルが13以上ないとダメなので後まわしだ。で、洞窟を通り、エローラの塔へと向かう。そこでは「神々の紋章」をもらえるが、それまでに７つのアイテムが入手できる。この辺はマップが複雑なので、必ずマッピングすること。第２のボス・ムーシは焦らなければ楽勝。





▲フィンラジールを元の姿に戻すにはレベル13が必要。げげっ

◀第２の親玉(?)と戦うには、この笛が必要。このイベントも◎

★ノックマー城へ……

神々の紋章を手に入れるとソーシャは消え、行動範囲が広がる。重要となる魔法として「スペクター」がある。この魔法は「敵に変身できる」もので、２回ばかり使わなくてはならない。このゲームで辛いのは、アイテムの取り忘れ。序盤はほとんど一本道なのでそのようなことはないが、後半は行動範囲が広がり、難易度が上がるのだ。本当に簡単でいいからマッピングしようね。最後で引っかかりやすいのは、ノックマー城のカギ。これは、ティアアスリーン城のすぐ左の家で手に入る。それではガンバッてクリアしてね！



◀エローラの塔では神の紋章を入手できる。これで行動範囲がグンと広がるのだ



▶ケイル将軍との戦闘。追いつめて斬りまくるのがコツ。慣れるまでが苦しいね

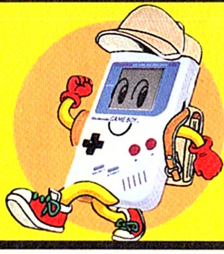


◀ついにバブモーダとの対決だ。最初は魔法合戦。ミスするとMPが足りないぜ

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／大堀康祐

★遊戯少年倶楽部★ VOL.4
ゆうぎしょうねんくらぶ



このコーナー、原稿が遅くて担当の方に迷惑をかけているんです。特に前回の「ここでもできる〜」は色校後に…。今回は今のペースでいくと早く終わりそう。今後ともよろしくネ、担当さん！



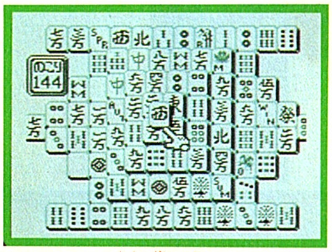
上海 ——SHANGHAI——

■ハル研究所
■7月28日発売
■¥2980(税込み)

サードパーティソフト第1弾いよいよ発売

ゲームボーイが発売されて約3ヵ月。ソフトもスポーツ、パズルと任天堂から6タイトル発売されて充実してきたこのごろ、待望のサードパーティソフト第一弾の「上海」が発売になるっ。ってな理由で、前々回に紹介したものの、発売直前ということで「上海」をもう一度おさらいだっ。

◉パジトノフ氏も絶賛のパズルゲームだっ!!



▲ピラミッド状に牌が積まれているのだ

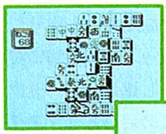
まずはルールのおさらいから…。ピラミッド状に積まれたマージャン牌を上から順に同じ絵柄の物同志をペアで取っていき、全ての牌を取り終えると一面クリア。途中ペアがみつからなくなったりするとゲームオーバー。たったこれだけのシンプルなルールなんだけど、やるとコレが妙にハマるのだ。

麻雀を知らない人が作るとこーなる

実はこのソフト、アメリカ生まれなのだ。麻雀牌こそ使っているものの、牌は単に絵合わせ的意味しか持っていないんだよね。本来のルールを知らない人に牌を渡したからこそ作られた、そんな感じの妙なソフトなのだ。

親切機能もいっぱい

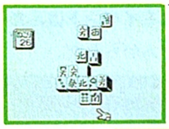
ルールが単純ってのもあるんだケド、それ以上にこの「上海」プレイヤーをサポートする様々な機能がついているので、初めてGB、ひいてはゲームをする人に特におすすめ。ヒントはもちろんのこと、1手ずつ前に戻したりできるので初心者でも安心して楽しめるっ。



◀同じ絵柄を選んで取るんだ



▶取れる牌がなくなると"つみ"だ



◀ヒントも教えてくれるんだ!!

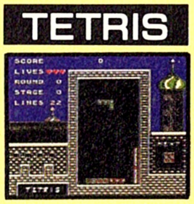


▶全部の牌を取るとクリア

—Taxnthob氏—



先日お会いした「テトリス」のゲームデザイナーのパジトノフ氏も、日本で遊んだソフトの中で面白かった、特に印象の強かったものとしてこの「上海」を掲げているんだ。他に「バトルシティ」も掲げた氏いわく、「シンプルでわかりやすいゲーム、とりわけ上海はお気にいり」とのこと。



本名アレクシイ・レオニダヴィッチ・パジトノフ。ソビエトのプログラマー。あの「テトリス」のデザイナーとして今注目の人である



MOTOCROSS MANIACS
——モトクロス マニアックス——

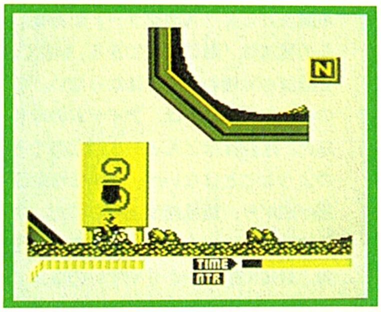
■コナミ
■8月下旬発売予定
■¥2900(予・税込み)

コナミがモトクロスゲームを作るとこーなる！

前回にひき続き、ゲーム界の大御所、コナミが送るGBソフト第1弾「モトクロス・マニアックス」を紹介。バンク・ジャンプ台・ダートコースはもちろん、ゲームならではの「シャトルループ」まで加わったこのソフト、新しくきた写真を中心に、前回お見せできなかったところを一挙紹介。

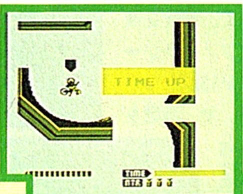
◉追加報告、モトクロス マニアックスだっ

「モトクロスチャンピオン」という似た名前のゲームをFCで出しているので混同されやすいが、このゲーム、それよりも「エキサイトバイク」に近いノリ。完全なサイドビューでの画面で自分のバイクを操作し、ジャンプ台・シャトルループ等のあるトリッキーなコースを規定の制限時間内で周っていくというもの。敵車と競うというのではなく、いかにバイクを自在にコントロールして、トラップ等をクリアしていくかにウエイトをおいたゲームだ。

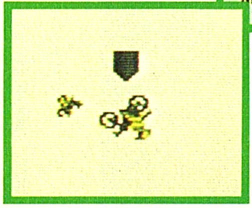


▲右の看板は見てのとおり"シャトルループ"のサイン。加速を十分にしてそなえよう!!

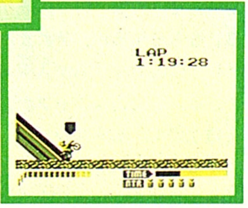
▼ムリな動きや操作を失敗すると、バイクは大コケ。人までふっとぶ程だ。1度コケるとかなりのタイムロスになるので注意



▼クオリファイングタイム内にゴールすると、面クリア。ついでにラップタイムまで表示してくれちゃうのだ!!



▲クオリファイングタイム内にゴールしないとタイムアップとなりミスとなるので注意!!





ドラキュラ伝説

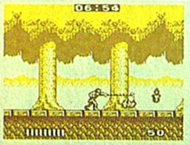
— LEGEND OF DRACURA —

■コナミ
■10月発売予定
■価格未定

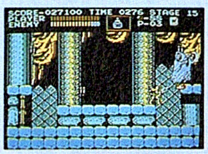
モトクロスの次はドラキュラだっ

「モトクロス～」に次ぐコナミのGB第2弾は、FCで大人気だったあのドラキュラシリーズの続編の「ドラキュラ伝説」に決定。バリバリのアクションゲームで今から期待度大だ。

あのドラキュラが帰ってきた

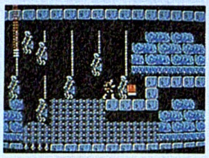


FCのディスクシステムで、名作といわれているドラキュラシリーズ。第3弾の"ドラキュラ伝説"はハードを変えて、GBソフトとして登場。あのバリバリのアクションゲームが、GB上でどれだけ再現されるのか今から楽しみ。



悪魔城ドラキュラ…61年作

ディスクシステム発売初期に発表されたアクション。その高いゲーム性と共に、綺麗なグラフィック・サウンドで名作として上げられている。

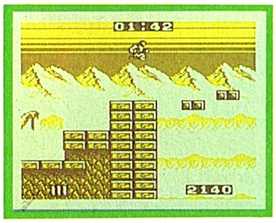


ドラキュラ呪いの封印…62年作

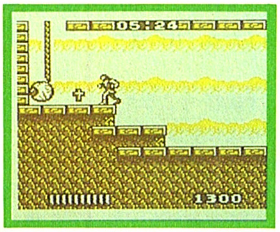
前作から、7年後が舞台。ゲーム性は、前作のアクションに加えて、プレイヤーの成長にRPG的要素をプラス。迷解きを中心にしたゲーム展開だった。

で気になるゲームボーイ版なんだけど……

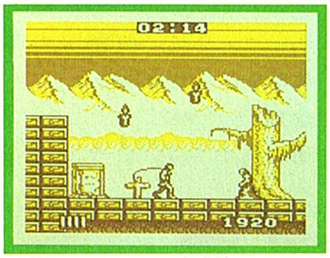
んでもって、気になるゲームボーイ版なんだけれど、今わかっている範囲内では、ゲーム性は1作目に近いってコト。写真を見てもらうとわかると思うケド、1作同様、ムチを武器に敵を倒し、ハートを集めスペシャルウエポンの聖水・十字架等を使い、ステージボスにいどむというもの。詳しくは次号で徹底紹介する予定、乞う御期待っ。



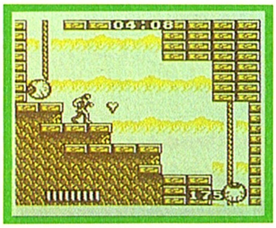
◀動く床の上を連続ジャンプでクリアしていくトリッキーな面もあるんだ。画面左端にはドラキュラ1にも登場した"ワシ"がうつっている。速く右に進まないとやられてしまうぞ



▶なつかしの目玉状の敵も登場。こいつは2に出てきたヤツだね。シモンのそばにあるのは十字架のアイテム。取ると画面内の敵一掃の効果があるんだ



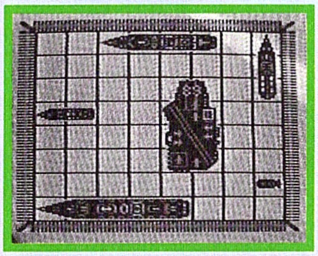
▲今回のドラキュラも毎度同じくムチアクション。敵のミイラ男もうつってるぞ



◀敵を倒すとスペシャルアイテムもしくはハートが出現。このハートは1の様な武器の使用回数を増やすものか、この様に経験値を増やすものか、今の段階ではまだわかっていない…

新作たっきゅ～便

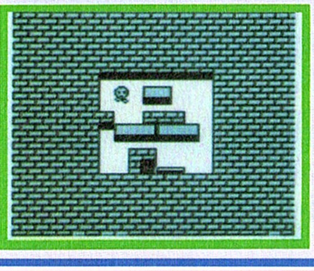
今回もGBの新作ソフトの情報が各メーカーさんから入ってきました。そんな中でもトップニュースが、あのカプコンさんのGB参入の話。第1弾ソフトとして予定されているのが「レッドアリーマー」、あの魔界村で登場する宿敵レッドアリーマーが主役のゲーム、魔界村より前の舞台設定で、人間界に追放されたレッドアリーマーが、悪魔界に入り込み、魔皇帝の手下と戦っていくというストーリー。他には前々から情報を載せていた"海戦ゲーム"と"パズルボーイ"の画面写真が届いたんだ。くわしくは右欄を参照してね。



海戦ゲーム

ユース

昔流行った海戦ゲームのGB版。2P対戦モードが妙に熱いのだ。コンピュータがジャッジをしてくれるので手ぎわよくゲームが進むんだ。



パズルボーイ

アトラス

パズルアクション。フロアや壁を回転させたり、移動したり、うめたてたりして、プレイヤーを出口まで移動、脱出させるゲーム。次号で紹介。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ここでもできるGAME BOY

■第4回・ああ哀愁の新宿流しテトラー

新宿の雀荘で○○名人と対戦麻雀の企画がポシャって悲しみの雑踏新宿へいきなりホウリ出されたライター大堀。気がつくとゲーセンの前で夢中でテトリスをやりつづけていたのだ。こんな私を僕はかわいいと思う。(ウソ)



◀夕方から悲しみのテトリス…彼は現在23才、東京某大学在籍サラリーマン。彼女募集中だっ



▶2時間後、まだいる。彼の青春を誰か救ってくれっ

出張BUGBOY CLUB

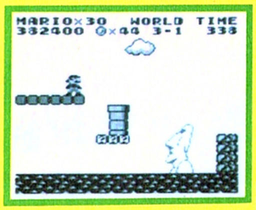
■毎度おきまり連続1UP

マリオランド



■任天堂
■発売中
■2600円(税込み)

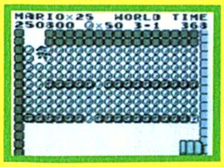
マリオランド全面クリアできない人に朗報!! 簡単にマリオが無限UPできちゃう技紹介だっ。





▲点も増えて一石二鳥。コンティニューも多くできる

マリオが簡単にバカバカ増やせる所が3－1に……土管の中の大量コインを取って1UP。土管を出たらワザと死んでのくり返し、手間はかかるケド、2回やる毎にマリオが1人ずつ増えていくのだ。点数もかせげてラッキー!!



▲マリオ1匹でコイン180枚近くとれちゃうのだっ

今回の馬鹿話様

夕食をかけた対戦テトリス。スコアは3対3。勝敗を決める1戦で、やってきました縦長ブロック。『テトリスいくでっ』といった矢先に『こないモン』の一言。何と中継ケーブルを抜いてしまっているのだ……絶句!! 女とは2度とテトリスはやらないと誓うのであった…。



おわび、前回の「たっきゅー便」のコーナーでアトラスをキングスナイトを作った会社と報じたのは誤りでした。関係者の方々に御迷惑をおかけしましたことをお詫びして、訂正させていただきます。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ハエ

こんちゅう

投稿のネタ26分類

A.思い出　　N.不平不満
B.攻略法　　O.ビデオ
C.裏ワザ　　P.海外の話
D.イラスト　Q.コラム
E.写真　　　R.随筆
F.感想　　　S.評論
G.成功例　　T.俳句・短歌
H.失敗談　　U.お詫び
I.新発見　　V.笑える話
J.質問したい　W.悲しい話
K.答えてあげます　X.将来の抱負
L.私の主張　Y.お知らせ
M.パソコン情報　Z.その他

夏らしく怪談をひとつ…。冬、雪山で迷った4人組が山小屋で夜を明かすことになった。寝たら死ぬ程の寒さに、1人がこう言った。「各自、部屋の4隅に散り、1人が壁づたいに歩き、次の者に1本しかないローソクをリレーする。これを続ければ誰も眠らない。」…だが、ローソクは朝まで持たなかった…あら?…。

L-109 中立の位置とは? 信仰心の問題か

●12号に中立についての意見があったが、僕も属性について意見がある。それは、中立は善と悪の中間ではないということだ。属性は、「善・悪」と「中立」とに分類できると思う。善は悪に、悪は善に変わることがあるが、中立はずっと中立のままだからだ。善にも悪にも徹することができないのが中立なのだと思う。そして、「善または悪に徹すること」は信仰心と関係があり、そのために中立は僧侶呪文を使うことができないのだと思う。

しかし、「中立も　僧侶呪文を　覚えたい」というわけで、ウィザードリィⅢとして、「ナイトオブダイアモンド」(パソコン版2)を出して欲しいと思うのであった。ターボファイル持ってる人も増えたと思うし、しかし、ターボファイルⅡにはまいった。ウィザードリィⅡといっしょに2個目のターボファイル買ったんだけど、その直後にターボファイルⅡが発売されることがわかった。先にわかってたら、Ⅱのほうを買ったのになあ。

(大阪府・中立学生)

㊟こだわりが少ないゆえに聖職には向かない中立者。お坊さんは皆、善人か悪人ってワケか…わかるような気がする…?

K-110 “疑問”に対して 答がきたきた

●中立の水晶を持ったまま6階で全滅したパーティをどのように救出するのか、お答えしましょう。

もし6階の奥で全滅した場合、再びデルフ君やエンジェルさんが復活していて、そいつらをもう一度殺すと、善、悪の水晶がとれるんです。その2つを使って、もう一度中立の水晶を作って、と一せんぼケブレスに通してもらえば大丈夫です。ちなみにその全滅したパーティの持っていた中立の水晶は消えるみたいです。(ついでに俺は村正まで消えた…。)

(愛知県・恥頭巾)

㊟Vol.13の疑問に対しての答が続々と寄せられております。「中立の水晶」の件は、どの答も恥頭巾に同じ。“LION OF HELL”はパソコン版のキャラ。そして、ルケブレスは倒せない! AC-20というウワサもあるが本当は“−∞”と言うべきだ、という話もチラホラ…てトコロ。

S-111 新たな四天王説 ウィズⅠ編

●てらんごさんとは一味違ったウィズⅠの四天王を考えてみました。題して、

「肉体派四天王」——レイバーロード、フラック、ハタモト、ハイマスター

(説)レイバーロードを除いて一撃必殺のクリティカルヒットを使えるメンバー。これぞ四天王です。ちなみにバンパイアロードは親衛隊々長で、マイルフィックは参謀(グレプナーグみたいなの)と解釈しています。グレーターデーモンは呪文無効以外では役不足です…何はなくともヒューマノイドタイプですよ。

次に、呪文重視の軍団、

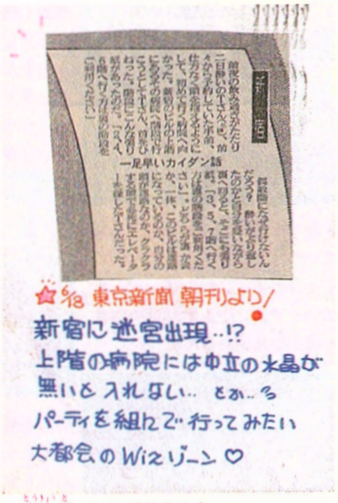
「頭脳派四天王」——マイルフィック、バンパイアロード、ハイウィザード、レイバーロード

(説)文句無しにこれしかないでしょう。

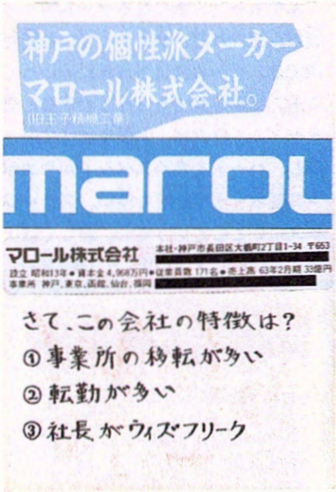
そこで両者を併合してWIZI七将軍とすればBESTだと思いますよ…ケチのつけようがない、と思う。そうだ、七将軍の誰かの外伝の小説も書いてみよう。うまくいったら読んで下さい…多分送りますから…。

(愛知県・Billie)

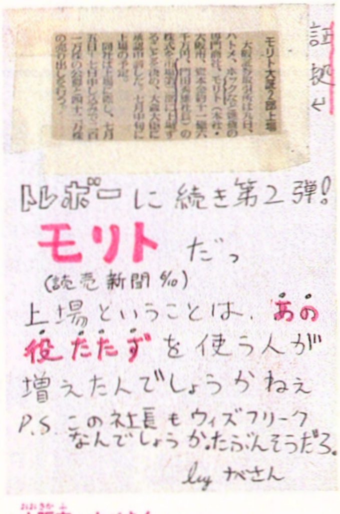
㊟敵キャラクターといえど魅力的な連中たち。この四天王に関する話題も、最近の投稿においては目立つテーマの1つです。次回は、四天王アニマルシリーズだとかアンデッドシリーズなんてのも期待したいところかも知れませんなぁ。



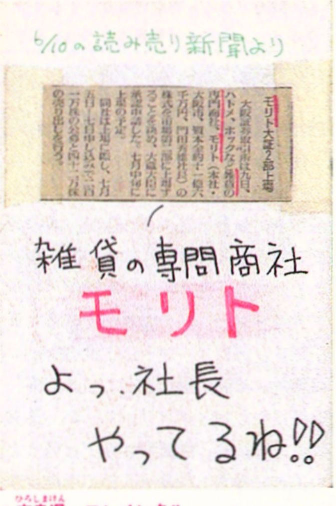
▲東京都・BISHOPみゆき



▲東京都・神岡昌樹



▲大阪府・ナベさん



▲広島県・エレメンタル

★全く同じ物を発見し、同じことを考え、同じピンクのペンをとった2人。

Wizardry

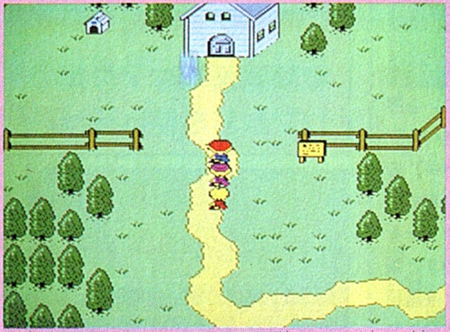
マザー・ザ・マジカル・ハイスクール

MOTHER

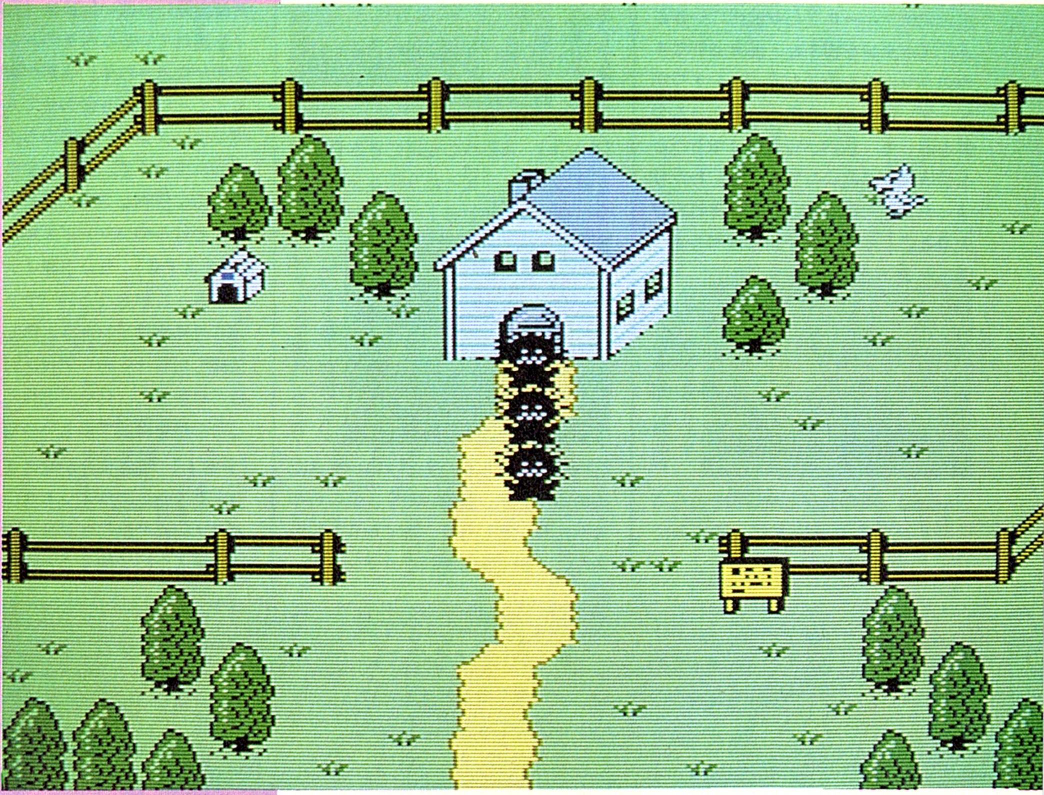
構成▶とみさわ 昭仁

THE MAGICAL HIGH-SCHOOL VOL.2

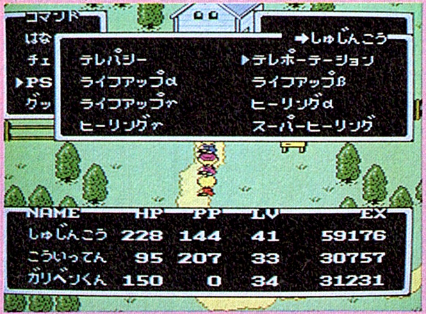
いつのまにかボクはエスパー!!



▲たくさんお友だちを連れて、久しぶりに家へと帰ってきた。あと2～3歩も進めば家に入れるけれど、せっかく超能力を持ってるんだ、使ってみようかな?



▶ドカーン!! 主人公くんたち一行は、テレポーテーションは助走距離がないと使えないことを、身をもって教えてくれた。ドリフのコントじゃないんだから…



▼最終的に主人公たちは、45種類もの超能力を使うことができるようになる。が、それぞれ使うべき状況に合わせて使わないと、まるきしムダ使いにもなるのだ

『MOTHER』の発売まで、残すところあと1週間!! みんな、おこづかいは貯金できたかな!? ボクなんか5個も買えるくらい貯まったもんね。でも、そんなに買ってもしょうがないか。

さて、今週は発売前の予備知識として、『MOTHER』の世界を形作っている様ざまな要素を復習してみることにしよう。各種コマンドの読み方からアイテム、超能力まで。これを読めば、もう何が起こってもコワクない!!

■任天堂■7月27日発売■¥6500(税込み)
■バッテリーバックアップカセット

不思議なPSIを駆使して突き進め!

このゲームで特筆すべきところのひとつとしては、やはりなんといっても自分自身が超能力者になってしまうということだろう。

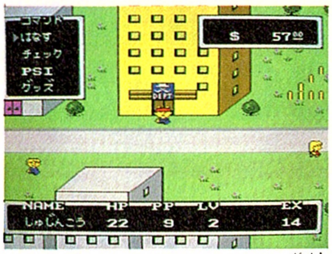
経験値の蓄積によるレベルアップとは別に、ある一定の基準で主人公は超能力(PSI)を覚えていく。初めにテレパシーの力だけは持っているが、戦闘を重ねるうちに様ざまな超能力を身につけてゆくのだ。

基本的な超能力の使い方としては、一般のRPGによくある魔法呪文と同じと考えていい。しかし超能力の場合"ライフアップ"といったように、その名称が効力をあらわしているので、覚えたばかりの超能力がどんな力を持っているのか、すぐにわかる。新しい超能力を覚えたら、その場その場の状況に合わせてうまく使っていこう。

MOTHERを正しく楽しむために

基本を復習しておこう

1 まずはコマンド画面の読み方から知ろう！

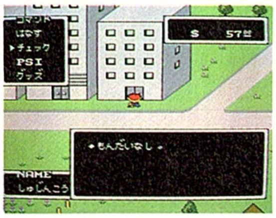


というわけで、まずはコマンド画面。主人公がフィールド上か室内にいるときにⒶボタンを押すと、通常必要な4つのコマンドを表示したウインドウがオープンされる。この4つがゲーム全体を通して、最初から最後までもっとも使用頻度の高いコマンドだ。わかりきったことではあるけれど、それだけ大事なことなのでキチンと理解しよう。



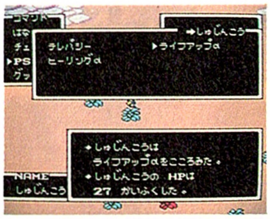
◀あらゆる人物に話しかけて、情報を集めよう

【はなす】　町の人びとや店員さんなどに話しかけるコマンドだ。✚方向に相手と向かい合って、話しかけよう。



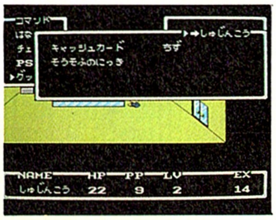
◀調べたところに何もなければ万事OK問題ナシ

【チェック】　つまり〝しらべる〟ためのコマンド。看板の文字を読んだり、道に落ちているアイテムを拾ったりするときにも使用できる。



◀移動中に使用可能なPSIは、こうして使おう

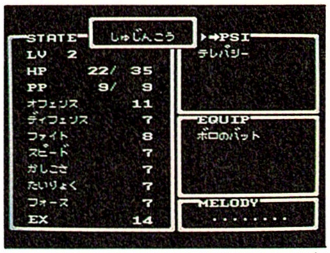
【PSI】　移動中に使用できるPSIを確認したり、使ったりするためのコマンド。攻撃用PSIは使えない。



◀グッズは道具。ひとりにつき8個しか持てない

【グッズ】　持ちものをどうにかするためのコマンド。装備したり、使ったり、食べたり、渡したり、捨てたりと色いろなことができる便利なコマンドだ。

2 ステイタス画面では自分の状態を確認



どこにいるときでも、Ⓑボタンを押せば画面いっぱいに自分（及びパーティを連れているならそのメンバー）の能力が表示される。名前が書かれているところに▶印を合わせてⒶボタンを押せば、メンバーの能力も次つぎと表示されていくぞ。色いろなことを確認するのに便利なコマンドだ。自分たちのことはこのコマンドで知っておこう。

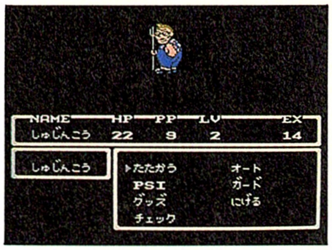
【STATE】　ヒットポイントや強さ、素早さ、攻撃力などのパラメーターを知るためのウインドウ。新しい武器を装備したり、レベルアップしたときにはここを見て、自分がどれくらい成長したのかを確認するといいだろう。

【PSI】　現在自分が覚えている超能力を見るためのウインドウ。このステイタス画面で出したPSIのコマンドは、見るだけで使うことはできない。

【EQUIP】　エクイップとは〝装備〟のことだ。これも上のPSIと同様に、装備するためのコマンドではなく、自分が現在どんな装備をしているのかを確認するためウインドウなのだ。

【MELODY】　このゲームでは不思議なメロディを集めることも、大事な目的のひとつ。様ざまなイベントをクリアして、メロディを一小節ずつ覚えるたびに、ここへ音符が表示される。

3 戦闘画面では7種類のコマンドを使い分けろ



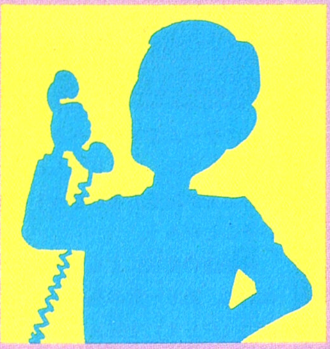
フィールド上やダンジョンを歩いていて敵と遭遇すると、戦闘シーンに突入する。これから紹介する7つのコマンドは、多彩な攻撃をしてくる敵との戦闘を楽しくこなすための、重要なコマンドだ。うまく使いわければ、やっかいな敵との戦いもグンと楽しいものになるし、長びく戦闘時間もサッサとかたづけてしまうことができるだろう。

続ぞくと登場する愉快な出演者たち

世の中には変わった人がたくさんいるものだ。キミの住んでいる町やクラスにも、ヘンな人っていうのはひとりやふたりいるでしょ？　それはゲームだって例外じゃない！　というわけで、『MOTHER』の世界にもヘンな人、不思議な人など「こういう奴っているよなー」と思うような人物がゾロゾロ出てくるのだ。このコーナーでは、そんなちょっと変わった人たちを紹介しよう。

お父さん

一度も姿を見せないけれど、どこか遠くの空から主人公を見守ってくれているのが、キミのパパだ。暖くて優しい心の持ち主だけど、どこか調子のいい一面も持っている。

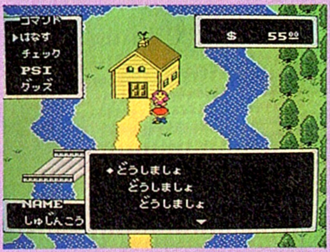




▲お前だけが頼りだっ!!　とかなんとかいいながら、無理するなよともいってみたりする、お父さん

ピッピのママ

可愛いひとり娘のピッピが行方不明になってしまい、なす術もなくオロオロしているピッピのお母さんだ。喋り方に妙なクセがある。キミが冒険に旅立って、初めて出会う他人となるのも、この人である。



▲心配のあまり歯の根も合わないのか、なぜか言葉がズレる

【たたかう】 文字通り、普通に相手を武器で攻撃するためのコマンド。ロールプレイングゲームでは、欠かすことのできない基本中の基本となるものだ。

【オート】 コンピュータが勝手に戦ってくれるコマンド。ただしあまり頭は良くないので、多用しすぎると危険だ。Ⓑボタンでキャンセルできる。

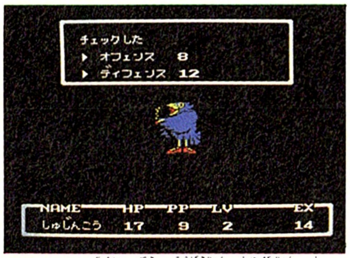
【PSI】 攻撃、守備、治癒など戦闘時に必要なPSIを選択できる。これをうまく使いこなすことが勝利の秘訣。

【ガード】 いわゆる"身を守る"という意味だ。ガードしている間は敵を攻撃することはできないが、敵からのダメージを弱めることができる。

【グッズ】 傷薬や不思議なメガホンなど、戦闘中に使うことのできるアイテムを使用するためのコマンド。もちろんこれを選んだら攻撃はできない。

【にげる】 自分の体力や攻撃に自信がなく、勝ち目がないと思ったときは逃げよう。無理をしないのも勇気のうち。

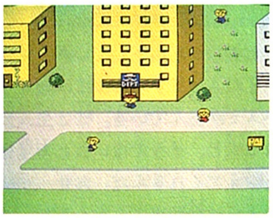
【チェック】 戦闘時でのチェックでは、敵モンスターの強さや弱点を知ることができる。初めて出会った敵には、まずこいつを試してみるといいだろう。



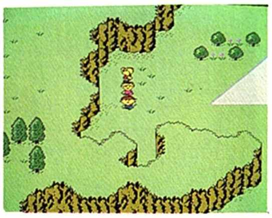
▲こんな具合に敵の攻撃力、守備力を知ることができる。弱点だってわかってしまう

4 MOTHERは斜め上から見た立体画面

『MOTHER』のフィールド画面は、ファミコンRPGでは初めての右斜め上から見た立体画面だ。かなりクセがあるので馴れないと奇妙な感じを受けると思うけど、建物や地形の立体感はよく表現されているので、なかなかの臨場感を味わうことができる。崖なども本当に崖っぷちらしく切り立っていて、進めるところと進めないところがはっきりしていて分かりやすいぞ。



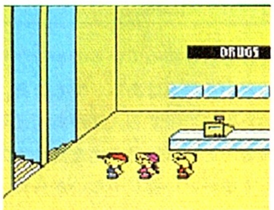
◀デパートなどのビルディングもドーンと建つ



▶立体的な崖が、主人公たちのいく手をさえぎる

【室内】 デパートや家の中などの室内では、奥行きの表現された画面に切り変わる。部屋と部屋とのつながりは基本的にドアで仕切られており、ドアに向かって✚キーを押せば隣りの部屋へ移動できる。

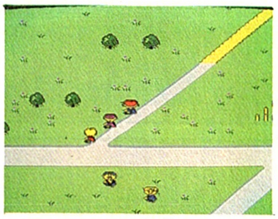
自宅やデパートはもちろん、動物園の管理事務所などの室内はこれといって複雑な構造になっているわけではないので、まず迷うことはないだろう。



◀デパートの階段。でもエレベーターはないよ

階段もドア同様に、階段へ向かって進めば自動的に移動できる。上の写真を見てもらえばわかる通り、手前が上り、奥が下りの階段だ。

【フィールド】 特殊な立体画面を実現したせいで、このゲームは東西南北の方向が少し変わっているんだ。普通のRPGだと、画面に向かって上が北、下が南、右が東で左が西となっていた。

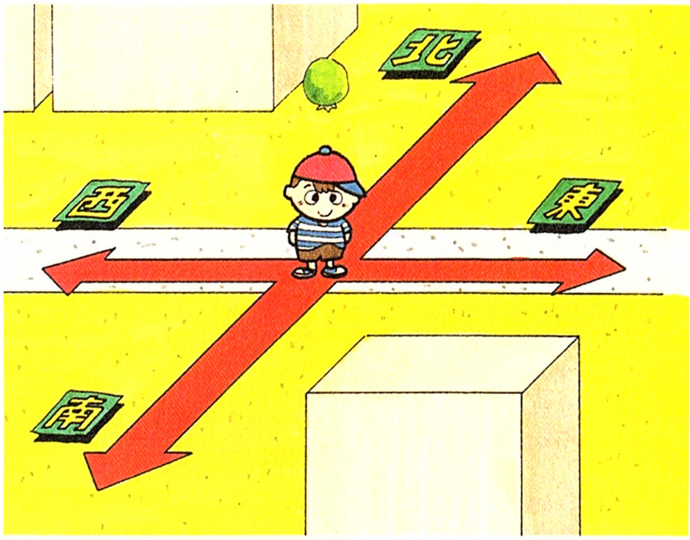


◀町から北(斜め右上)の郊外へ道が伸びている

もちろん、『MOTHER』だって基本的にはこれと同じ。ただ、北と南の軸が少し傾いているのだ。

看板などに「○○○は北へ500メートル」なんて書いてあったりすると、つい上へ向かって歩いていってしまいがちだけど、本当は斜め上へ伸びている道の方向だったりするわけだ。

田舎道や山道はウネウネして迷いやすいが、町なかを走る舗装路はちゃんと東西南北の方向を基準にして設置されているので、これを目安にしよう。

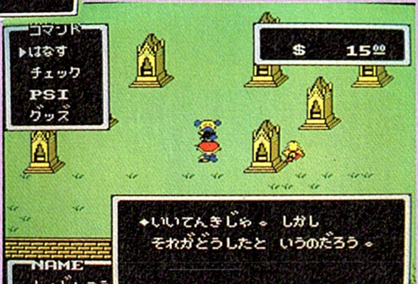


カナリア村の村長さん



◀この女の子はもしかしたら鋭いのかもしれない。あの村長さんの人徳を見抜くとは…

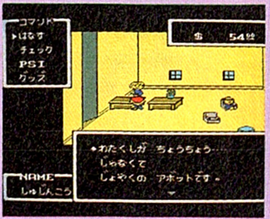
▼妙に悟ってしまっている村長さん。人里離れて隠遁していると、人間は真実を見つめるようになる



今は忘れているが、本来なら歌を歌うカナリアがたくさん住んでいるカナリア村。そこでただひとりの人間でもある村長さんは、ちょっとした変わり者。鳥たちと暮らすうちに悟りでもひらいたか?

マザーズデイの町長さん

マザーズデイの町長さんは、カナリア村の村長さんとは対照的にまったくの俗物! グズグズいって自分ではピッピを助けにいかないし、代わりにいってあげたら今度は自分の手柄にしようとする。ある意味で人間らしいんだけどね。



◀町長さんの下で働くうち助役にも性格が伝染った!?



▲体の具合って…そんな話は全然聞いてないぞ! 多分これはズル休み

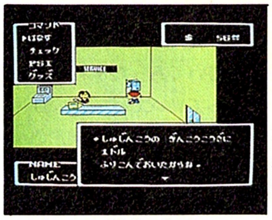
▼ボクはゲームじゃなくて平和のためにいくんですョ。これホント



新しいアイデアや親切なシステムがいっぱい!!

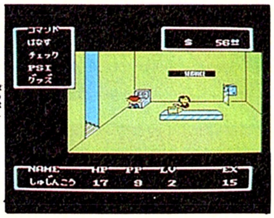
MOTHERの住人になりきろう

5 お金はお父さんが口座に振り込むんだ



◀あまり頻繁に振込み額を確認すると喜びが薄い

今までに何度も説明してきたけれど、『MOTHER』のモンスターたちはお金を持っていない。戦闘を重ねたことによるお金は、どこかで見ているお父さんがキミの活躍に見合っただけの額を、銀行口座に振り込んでおいてくれるんだ。モンスターたちと適当に戦っ



▶よし、防犯カメラはどこにもないな。イヒヒヒ

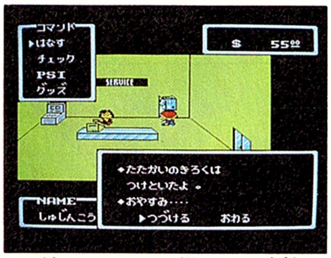
て、お金もずいぶん貯まったと思ったらお父さんに電話してみよう。キミの口座にいくら振り込んだのか教えてくれるぞ。

モンスターがいちいちお金を落とすわけではないので、どのモンスターがどれだけお金を持っているのか分かりにくいという欠点はある。でもまあ、平和のために冒険する人間があんまりお金お金…と金銭に目の色を変えるのは決して格好いい姿じゃないからね。とりあえずお金のことは忘れて、純粋な気持ちで冒険しよう。

6 セーブをするのもお父さんに頼もう

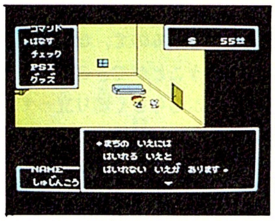
冒険の記録をセーブしてくれるのも、お父さんの役目だ。どこからでも電話のある場所なら、お父さんに電話するだけで簡単にセーブができるぞ。まったくもってありがたい話だ。持つべきものはお父さんとバッテリー・バックアップという感じ。

全滅してしまうと最後にセーブしたところからになるので、小まめにセーブしておくことをお勧めする。



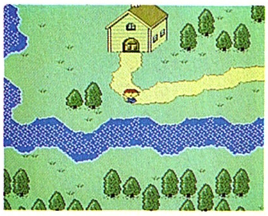
▲お父さんはいったい何にボクの記録をつけているのだろう。電子手帳かな？

7 入れる家の見分け方は親切ネズミに教わろう

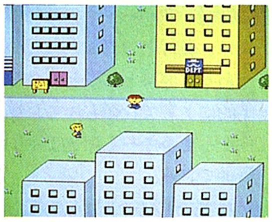


◀すばしっこい奴だけど捕まえるといいことを…

ピッピの家から南下していき、マザーズデイに入ってすぐの家にはおせっかいネズミが住んでいる。彼は主人公が入れる家と、そうでない家との見分け方を教えてくれるんだ。おせっかいというよりは親切ネズミなんだね。



◀ドアの上部が丸くなっている家は入れます

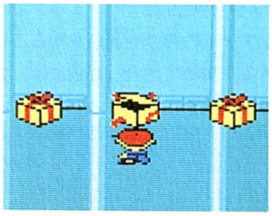


▶ドアの上や前に看板のある建物も入れます

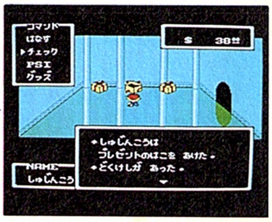
8 プレゼントの箱には大切なアイテムが…

RPGの楽しみのひとつに、ダンジョンの中に落ちている宝箱がある。魔物の攻撃をかいくぐって、たどり着いた先に宝箱を発見したときは格別の嬉しさがあるね。

でも『MOTHER』は現代劇だ。盗賊団が洞窟に宝を隠すような時代じゃない。そこで考えられたのが、プレゼントの箱ってわけ。建物やダンジョンの中で宝箱を見つけたら、即チェックしてみよう。そこにはどこかの誰かがキミのために置いていってくれた、大事なアイテムが入っているはずだ。



◀するするとリボンをほどいて中を見てみよう



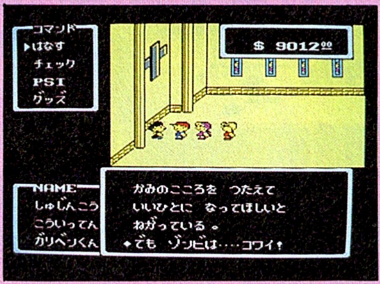
▶なんてェ毒消しか、なんていわず有難く思えよ

続ぞくと登場する愉快な出演者たち

こわがり神父さん

恐ろしいゾンビたちにも限りない愛をもって接するとは、さすがは神父さん！ と思いきや「でもゾンビは…コワイ！」だなんて。

いくら神に仕える身でも、やっぱり人の子だということか。まあ、せいぜい成仏できるように祈ってやってくださいな。とりあえずボクにできるのは戦うことだけです。



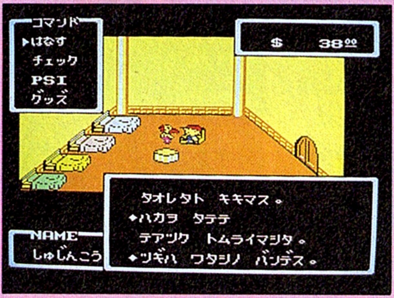
▶ゾンビがいい人になるというのも妙な話ですな。窓のステンドグラスが実に美しい

フライングマン

前回の記事でも紹介した通り、フライングマンもかなり変わった出演者のひとりだ。主人公を助けるためだけに生まれ、そして死んでゆく。えらく悲しい存在だけど、話す口調にはどこかしらおかしさも漂っている。だからよけい悲しいんだけどね。

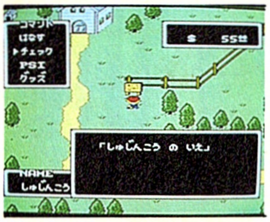


▲すべてはボクのために、すべては世界のために。君の死は決してムダにしないよ。なんてね

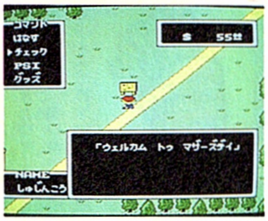


▶5人兄弟最後のフライングマン。彼もやっぱりボクのために美しく散ってしまうのだろうか。喜ぶべきか悲しむべきか…

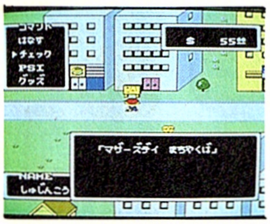
9 道ばたに立つ看板はチェックで読もう！



◀ほお、ここが主人公の家ですか。あ、俺の家か



▶マザーズデイにきてくれて嬉しいって意味です



◀私は町役場！とビルが自己主張してるわけね



▶親切な忠告ありがとうございます看板さん

最近ではすっかり常識になってきたのが看板！　この『MOTHER』でも、あっちこっちに立っているぞ。

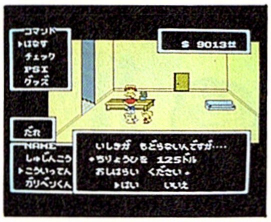
市役所などの建物を示す看板もあれば、道端で道案内をしてくれる立て札もある。ほとんどのものはチェックで読むことができるので、カナリア村や動物園など自分がこれから進もうとする場所は、看板で正しい方角を調べておくといいだろう。

10 仮死状態になったら病院で治療しよう


▶魂の抜け殻を連れて病院まで歩いていこう

主人公たちは敵モンスターの攻撃を受けてHPがゼロになってしまうと、仮死状態になり戦闘を続行することができなくなる。そんなときは迷わず病院へ直行だ。少々高いけれど125ドル払えば、ふたたび戦いの場に復活させてくれる。

とはいってもこれはパーティを組んでいるときの話。主人公だけなら、すぐにお父さんが復活させてくれるよ。

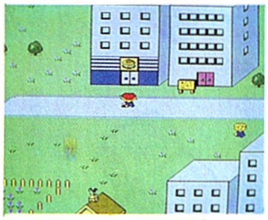


◀紅一点ちゃんのためなら、いくらでも払うぞ！

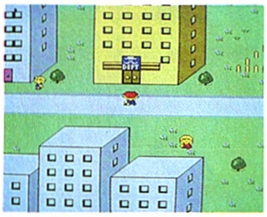
11 バーガーショップ&デパートでお買い物

この世界にあるお店はふたつ。ハンバーガー屋さんとデパートだ。でもデパートにも食べ物は売っているので、買い物するならデパートだけでも十分にこと足りる。もしかしたらゲームをクリアするまで一度もハンバーガーを食べなかった、なんて人もいるかもね。

もちろんハンバーガーを好きで好きでしょうがない人だったなら、食べるのはキミの自由。ボクは食べまくりだ。


▶宇宙人でもわかるようにバーガーの絵が出てる

【バーガーショップ】　全国に拡がるチェーン店…のわりには、メニューが3つしかなかったりする。値段の高いものほどHPの回復力が大きいのは、すでに常識ですな。


◀DPTとはデパートの略語です。念のため

【デパート】　とにかくなんでも売っている。町によって多少店舗に違いはあるけれど、基本的には大差ない。遠くの店にいくほど高級な商品が売られているのは、これまたやっぱり常識といえるでしょうな。

●サービスカウンター：1Fはサービスカウンターだ。不要になった品物を引き取ってくれる。公衆電話とキャッシュディスペンサーもあるよ。

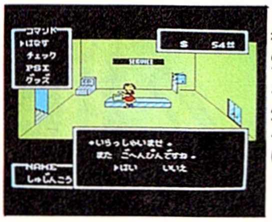
●ドラッグストア：薬屋さん。傷薬や毒消しなどの薬品を販売している。ヒーリングの超能力を覚えるまでは、ここの厄介になることだろう。

●スポーツ用品：運動具屋に身をやつしているが、その実体は武器の密売人。というのはウソで、やっぱりただのスポーツ用品店。でも武器になるよ。

●食料品：ハンバーガー同様、HPの回復に役立つ品を売っている。遠くの町までいくと、けっこうヘンなものを売ってたりするので要注意。

●ペットショップ：最初の町マザーズデイのデパートにだけある店。ボクはミドリガメを買いたかったけど、みんな逃げちゃって何も売ってなかった。

●バラエティグッズ：これまで述べてきたようなジャンルでは、分類できない商品を取り扱っている店。たとえばアレとかね。まあ、いってみてのお楽しみというトコでしょうか。



◀「またご返品」ってボク初めてなんですけど…

ギター弾きの男

マジカント国のはずれに住んでひとりで哲学している男。

ギターの音がうるさくて、ものが考えられないと嘆いているけど、おめーが自分で弾いてんだろが！

哲学者には、どこか抜けたところがあるものだ。

▼ハ、ハロー。いきなり英語か、まいったな。あ、俺はアメリカ人だったわ



ゾンビに怯える少年

マザーズデイで必要以上にゾンビに怯えている少年。主人公がゾンビのふりをしてからかうと、失禁しながらヒーヒーいって逃げていってしまうぞ。



▲そんなにボクはゾンビに似てる？　どこも腐ってないよ



◀したいときはすればいい。誰も君を責めたりはしないだろう。でもボクは責めるかもね

不思議なヒーラーさん

ヒーラーって名前なのかと思ったら、ヒーリングする人という意味だったのね。マザーズデイだけじゃなく、あちこちに住んでいて主人公たちを治療してくれる。もしかしたら、そういう一族なのかもしれない。

▼「気を入れる」はPPの回復。「柔らかくする」は石化の治療だ



MOTHER アイテムリスト

このゲームは現代を舞台としているので、防具と呼べるような物は出てこないんだ。だって普通の少年が鎧やかぶとを身に付けるってわけにもいかないからね。その代わり、ちょっと不思議で楽しい効果のあるアイテムがいっぱい登場するよ。そんな中からごく一部を、紹介してみよう！

ボロのバット

◀主人公が一番最初に手にする武器。オンボロだけど、素手で戦うよりちっとはマシだな

スリングショット

◀マンガ雑誌の通信販売広告でよく見かけたアメリカンパチンコ。たしかにアメリカ製だ

ふつうのバット

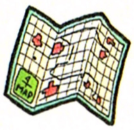
◀いったいどう"普通"なんだかよくわからないが、ボロのバットよりは攻撃力が高いのだ

ブーメラン

◀これで殴るのもいいかもしれないが、やっぱり飛び道具なんだから投げて使いましょう

いいバット

◀幻のバット職人、南条丈太郎でも彫れなかったであろう、といわれるほどの高級バット

地図


◀"どうぐ"で使えば、この世界の全体を見ることができる。いつも持ち歩いていよう

キャッシュカード

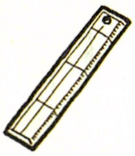

◀子供のくせに自分の銀行口座があるなんて大人じゃん。暗証番号ナシでも引き出せる

曽祖父の日記

◀ひいお爺さんが残した日記。かすかに読むことができるが、言葉の意味は不明。暗号？

ロープ

◀うまく使えばキミも立派な縄師！ 戦闘中に使うと、敵を縛って攻撃できなくさせる

ものさし

◀どこにあるのか、何に使うのか、まるで不明。使い道は…やっぱ長さを計るんだろうナ

ぜんそくスプレー

◀道路は排気ガスでいっぱい。うっ！ また持病のぜんそくが。はい、これを吸って――

どくけし

◀怪物のなかには毒を使ってくるものもいる。もし毒に犯されたら、これを飲めば治るのだ

キズぐすり

◀どんなキズでも一気に全快してしまう、不思議な薬。萬金油みたいなものかしらん

マジックハーブ

◀よく温泉に入ってたり、のど飴に使われてたりする薬草の一種。体力を少々回復できる

オレンジジュース


◀農協か100%かはわからないけれど、とにかく体力回復のジュース。鼻血くらいなら止まる

スポーツドリンク


◀アメリカは化学の国だ。自然の恵みよりも化学の液体のほうが、たくさん体力を回復！

フライドポテト


◀こいつとコーラとの組み合わせがまたウマイんだ。でも、無いからジュースでガマン

ハンバーガー

◀ハンバーガーショップにハンバーガーがなかったらサギだと思うね。回復力は大きいぞ

パン

◀食べてもいいけど、ちぎって道に落とせば遠くからでも一瞬でそこに戻ってこられるよ

フランクリンバッジ


◀秘密のバッジ。助けたピピがくれるけどいったい何の役に立つのかはわからない

敵キャラクター大図鑑

今回のモンスター図鑑は墓場周辺、動物園、それに宇宙人関係を中心に紹介してみたいと思う。

動物園あたりまではそれほどでもないけど、宇宙人が出てくる頃からだんだんとわけのわからないデザインの奴が増えてきて変だぞ。この先どうなることやら。

カラス

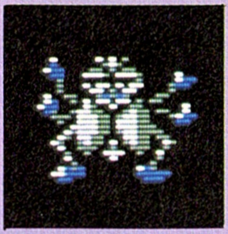
◀鳥。トリのくせしてタバコは吸うわ、革靴は履いているわの生意気な奴。すぐに人のものを盗んでしまう

ワニ

◀鰐。2匹ずつペアを組んで出てくることが多い。にじり、にじりと寄ってきては太い尻っぽを振りまわす

タイガー

◀虎。こんなものと戦わせる主人公の父親も、ずいぶんな人だと思う。でも、倒せない相手じゃないよ

フライ

◀蠅。あっけなく一撃で倒れてしまうほど弱い敵なのだが、やたらと仲間を呼ぶので面倒くさい奴だ

ハイエナ

◀俗に屍肉をあさるといわれている、ズルイ奴。戦闘中も、気配を殺していたかと思うと突然噛みつく

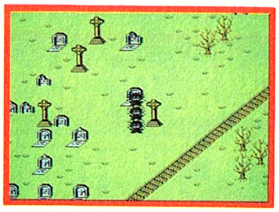
ゴリラ

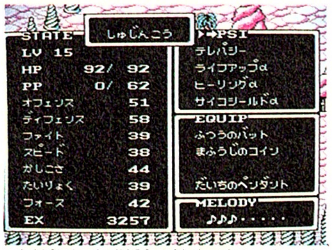
◀カラス同様、こいつもすぐに物を盗む。倒しても盗られた物は返ってこない。戦闘中に食べたのかな？

巨象

◀巨きな象。動物園では一番の強敵だろう。あの巨大な図体で、上からのしかかってこられたらもうたまらン

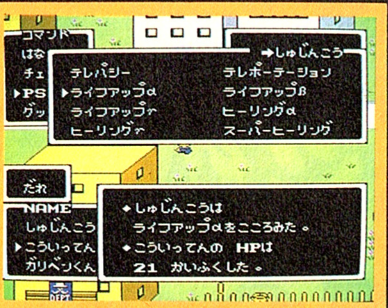
PSIを使いこなせ!!





超能力は主人公と仲間の女の子が身につける。最終的に全部で45種類にも増えるので、それぞれの効果をよく覚えておこう。特に攻撃用PSIは、その超能力が効く相手には絶大な威力を発揮するが、効かない奴にはまったくのムダづかいとなってしまうので、戦闘中のチェックコマンドで敵の弱点をよく調べてから使うようにするといいだろう。一流の超能力者になれれば、TVに出て稼げるかもよ。

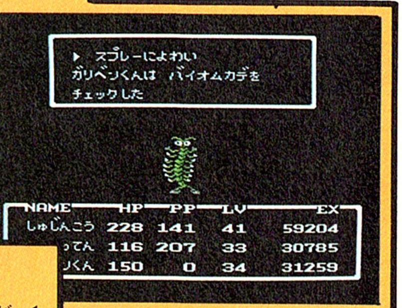
ライフアップα~γ



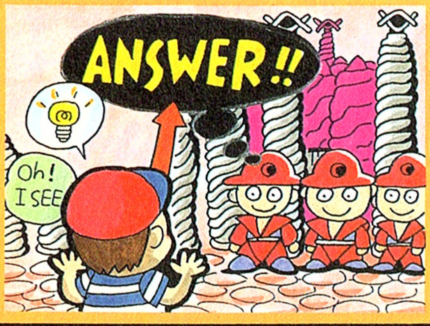
▲多分これが一番使うはずのPSI。少なくなってきた体力を回復させてくれる能力だ。αからγまで3段階あって、順番に回復力は大きくなっていく。γなら全快してしまう!

ヒーリングα~γ

▶これも3つある。ただしこちらは効力の順番ではなく、毒消しや石化の治癒といった、効果の違いをあらわしている。特殊攻撃をする敵と戦う前には覚えたい



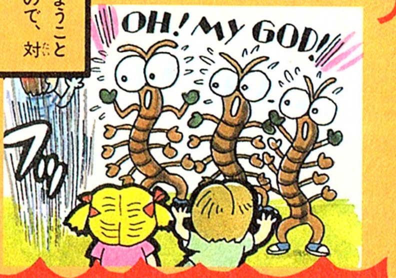
テレパシー



◀相手の心の中を読み取ってしまうことができる能力。言葉を使わないので、対象は人間だけとは限らない

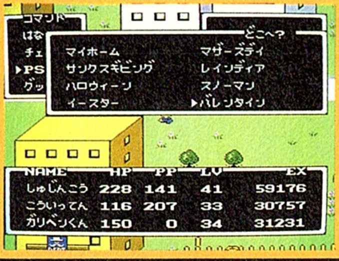
次元スリップ

▼次元空間を歪めて、戦闘中に敵の目の前から姿を消してしまうことができる。体力はほとんどないけど、超能力なら死ぬほどあるぞというときに使うと効果的。ただし、消費するPPの量は大きいので多用は禁物



テレポーテーション

▼本来は瞬時にして遠くの場所へと移動できる能力だが、このゲームにおいては多少アクション的な要素を取り入れているので、馴れないうちはなかなか成功しないだろう。けっこうムズかしいぞ



催眠術

▶相手の目の前で5円玉をプラプラさせなくても、簡単に眠らせてしまうことができる。必ず効くわけではないけど、成功すればどんな強敵との戦いもグンと楽になる



まだまだこの他にもたくさんあるぜ!!

こうもりさん



◀蝙蝠。自分は動物なのか鳥なのか立場を考えるうちに、すぐわけがわからなくなってしまうマヌケな奴

ゴースト



◀幽霊。この表情からもわかるように、あまり強くはない。倒すとかき消えるようにしていなくなってしまう

ゾンビもどき



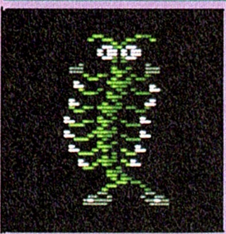
◀ゾンビのような奴って、いったいなんだ!? ゾンビは歩くからね。意外な場所まで出てきてることもあるのだ

ギャングゾンビ



◀昔ギャングだった男。聖バレタインの銃撃戦で死んだのか、体中穴だらけ。もしかするとこの人、ボニー?

バイオムカデ



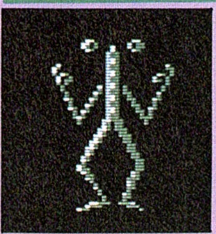
◀百足。人造ムカデとはいえムカデには変わりないので、殺虫スプレーの効果は絶大。毒針を使って攻撃してくる

リトルソーサー



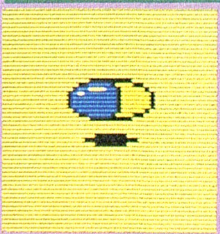
◀小さな円盤。金属製なので熱やカミナリ系の攻撃はほとんど効かない。ビームを発射してくるよ

バーボット



◀棒状のロボット。メカのくせにガニ股のヘンな奴。痩せていて非力なのか、あまり強くはない敵だ

謎のカプセル



◀どこかに潜んでいる、謎のカプセル。中に何が入っているのか、どんな攻撃をするのか、未だ不明の物体

宝島 PRESENTS

部屋の中はスリル・サーキット!!
大画面でみろ!!

○日本最古のパイオニア・モデルからハイテクニューマシーンまでコースター大観覧!!
○家庭内娯楽に必携のスーパーソニックビデオ間もなく登場だ!!







8/10発売

VHS/30min
¥3300(税込み)
JDV-9004

これがスリル・コースターだ!!

JICC出版局　TEL 03-234-4621

NIPPON

アイドル探偵団

ビデオ版

第2号

発売中

ついに月刊化!!

Hi-Fi
30Min
VHS

定価¥1800(本体¥1748)



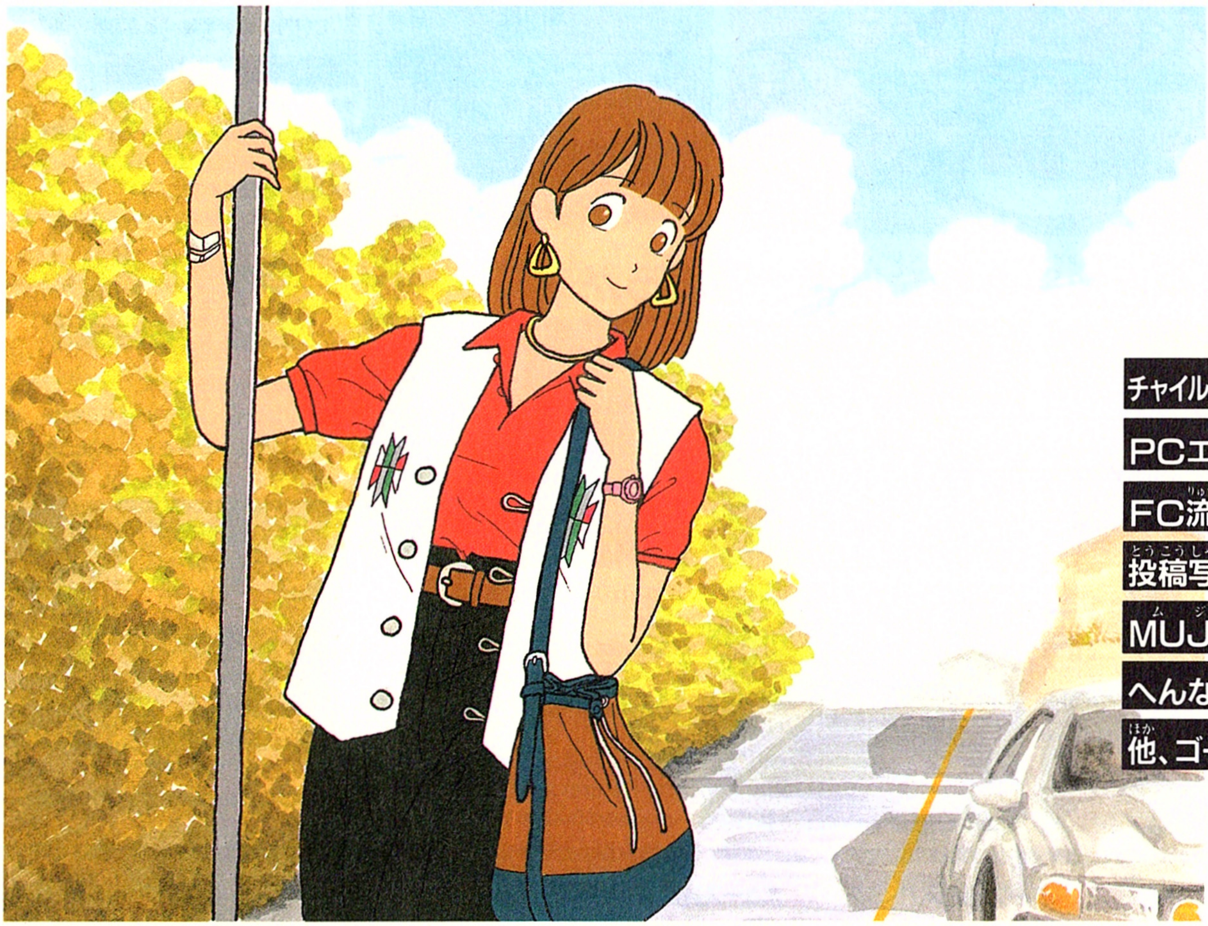
★内容はこれだ★
♡ドラマ秘密の学園　ある平和な学園で少女がひとり死んだ。謎の女が現れ「次はあなたの番よ」という。いったい何が起ころうとしているのか。異色のＳＦ学園アイドルドラマ　出演者♡神崎聖子・渡辺路恵・北原まどか・森田輝美・宗形恵
♡アイドルランキング　アイドル探偵団としての独自のアンケートに基づくランキングを発表しながら、アイドルのイメージビデオ、コマーシャル、インタビュー、ファンを囲む集い等を紹介。
♡出演・大西結花・岡崎ゆきえ・相川恵理・澤崎愛子・柳原愛子・小林麻利・白川美樹

JICC出版局〒102 千代田区麹町5-5-5 ☎03-234-3688(編集部)☎03-234-4621(営業部)

BUG-BOY CLUB

2週間のごぶさたでした！み～なさんお待ちかねっ、バグボーイクラブが始まるよ～ん。コラコラ、そこの立ち読みしてるヤツ、ちゃんと買ってから読めよな！というわけで、今回も技とお笑いを満載して送ります。3、2、1、スタート！

まぶしくてちょっぴり刺激的、真夏の陽射しを全身にあびて、思いっきり夏しましょう！



Vol. 15

チャイルズクエストの大スク

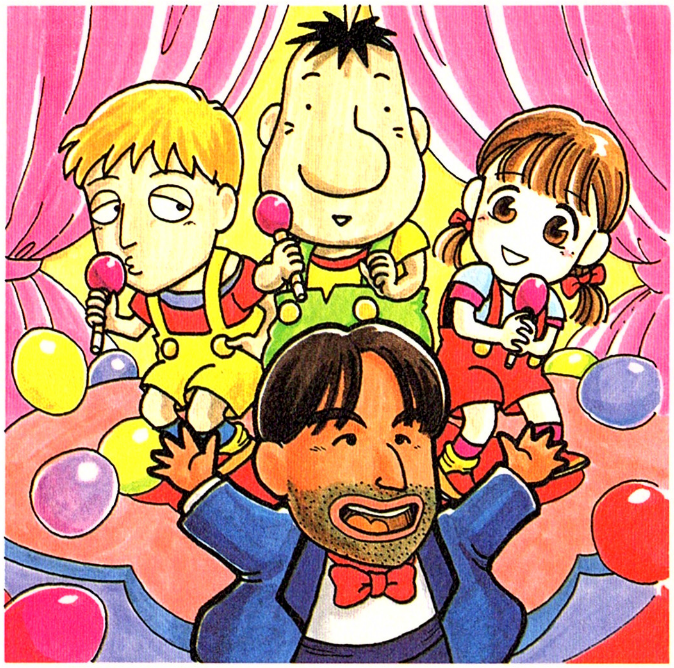


ただで体力とマカが回復しちゃうぞ!!

足元を調べるだけで、HPとMPがフル回復できるのだっ!!

チャイルズクエスト

SOFT 5



❶足元を調べてみよう!!



❷やったね、MAXだ!!

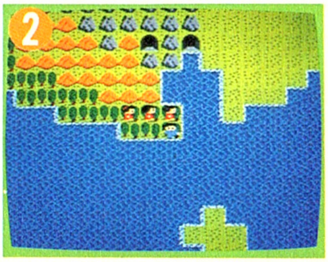
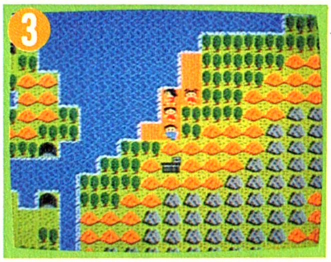
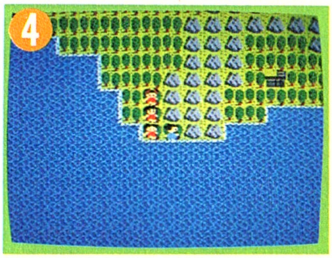


今号のトップニュースは、『チャイルズクエスト』のスクープネタ!! 神奈川県・須本喜代孝特派員によると、マップ上のある場所で足元を調べるだけで、マネージャーの体力とマカがフル回復しちゃうというのだ。ダメージをうけたらすぐ町に戻る、なんてコトをしなくてもいいワケね。もちろん、お金を取られるなんてことはないから、ボンビーなときにはと〜ってもお得。経験値やお金をかせぎたいってゆー場合も、近くをウロウロしてピンチになったら足元を調べればイイ。

全国各所にあるオイシイ場所の位置をばっちり覚えておけば、もう怖いものなし(!?)。めざすは〝ときおホール〟だ!!

➡まず、体力とマカが回復しちゃうという場所へGO! 下の写真をよ〜くみて、位置を確認してね。で、あとは〝しらべる〟コマンドで、足元を調べればイイのだ。ウレシイことに、どくまであっという間に取り去ってくれるよん!!

ここでHPとMPを完全回復させよう!!


①〝めんたいこ〟の南東にある木に囲まれた砂漠。
②〝はこめのトンネル〟の西側入口から南にいった角。
③〝せんだいん〟の北西にある家の近くの浜辺。
④〝ぽろろ〟の南にある海岸。
⑤〝ぽろろ〟の北にある小島。(ただし、たらいぶねを手に入れてから)

ラサール石井の部屋でも回復!!

パスワードを教えてくれるだけかと思っていた、ラサール石井の部屋。実はココでも、HPとMPを最大まで回復させてくれる。もちろん無料奉仕!



⬆〝しぶちゃ〟にある石井光三オフィス1階の部屋に入るだけでHPとMPが回復!

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

ープ!!

ラサール石井がプロデュースした、ギャグ満載のゲーム。全国の特派員から届いた情報も、かなり笑えるぞ。

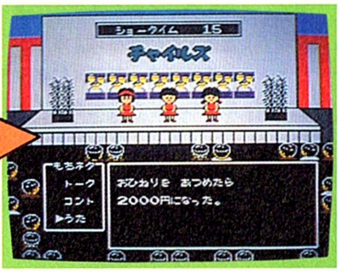
❶事務所に入って



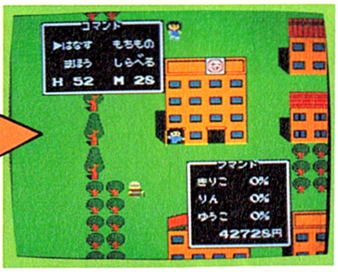
❷キャンペーン!!



❸チリも積もれば



❹山となるのだ!!





キャンペーンでお金を増やせ!!

おひねりをもらって大金持ちになろう チャイルズクエスト

SOFT 3

鹿児島県・御手洗ルミの孫特派員から入った報告!! デパート屋上でのキャンペーンを必ず成功させちゃうお得なネタなのだ。キャンペーンは何回でもできるから、くり返していれば2000円のおひねりをいつももらえるってワケ。例のお金無限増殖ってヤツだね!!



➡もちコントともち歌がふたつずつになったらキャンペーン開始。コントと歌を交互に演じれば、必ず成功するぞ。何度もくり返せば大金持ちだ!



ミョーな背広発見!!

ジャーマネが背広に着がえ… チャイルズクエスト

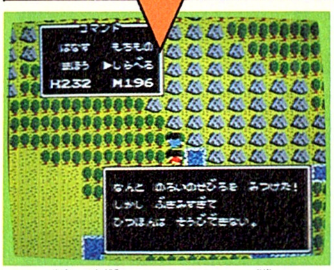
SOFT 2

まさに『チャイルズクエスト』らしい、笑えるネタが届いたゾ。発見者は愛知県・渡辺美智予特派員。マップ上で足元を調べると、背広が見つかる場合があるけど、なぜか着ることができないのだ。そんな背広が全国各所にあるっていうのが笑えるネ。ここに紹介した以外にも「氷の背広」や「光の背広」「ばななの背広」なんてのがあるらしい。どこにあるのか探してみよう!

❶炎を着れるかって!!



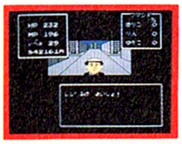
❷呪われてちゃね……



❸野沢直子の衣装か!?



⬆❶「炎の背広」は"ごわす"の東からワープした島に。❷「呪いの背広」は"ときお"の北にある山ぎわに。❸「ちくわの背広」は"なにわん"の西にある島にあるよ〜ん!



しじみという名のマネージャー

なぜか勝手に名前がついた!! チャイルズクエスト

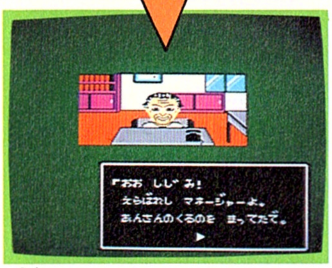
SOFT 1

みそ汁の具は、やっぱり"しじみ"だね、とイラスト入りで送ってくれた東京都・鈴木大介特派員からの報告!! 自分の名前を入力するとき、空白のままで終わらせると、勝手に名前がついちゃうというのだ。で、なんて名前になるかってゆーと、コレが"しじみ"! 石井光三社長に、いきなり「おお、しじみ」と言われるが怒ってはいけない。慣れれば自然と愛着がわいてくるのだ。

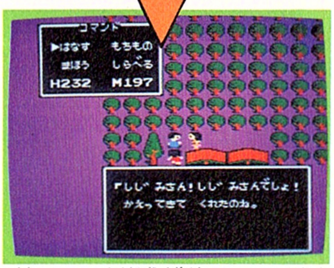
❶名無しで"おわる"と



❷しじみマネージャー!!



❸なんとも情けないのだ



⬆最初からプレイしても、コンティニューでも構わない。名前入力画面で、なにも入力せずに"おわる"にしてしまおう。ゲームが始まると、なぜか名前は"しじみ"なのだ

次号のお題 ケルナグール

武器を使わず、足でけり、こぶしで突く中国の武術といえばもちろん"拳法"。ということで、次号のお題は拳法アクションゲーム『ケルナグール』なのだ。飛びひざげりが見事に命中って感じの大スクープをどしどし送ってくれっ! もちろん、カスリ傷程度のおまぬけネタでもOK。気合いの入ったハガキを待ってる。



B U G ★ B O Y ★ C L U B



お金増殖PART 2

印税でしこたまもうけよう！

チャイルズクエスト

SOFT 1

①印税をもらったら…



前のページでもお金無限増殖を紹介したけど、実はもち歌1曲でもコレができちゃうぞ！　東京都・須賀芳樹特派員の報告によると、普通だと1回しかもらえないハズのレコード印税が、何回でももらえるのだ。いちいちパスワードをとるのは大変だけど、お金が少ないときにはとってもお得。もらえる印税額はレベルによって変化するぞ。

②パスワードをとって



③同じ曲でまた印税！



⬆もち歌ができたら、"しぶちゃ"の東にある"びっくらレコード"へ行って印税をもらおう。パスワードをとって再スタートすると、何度でも印税をもらうことができるぞ！



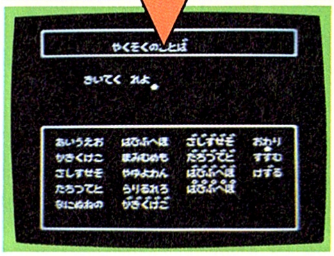
BGM聞いてやるよ

音楽セレクトモード発見!!

スーパーチャイニーズ2

SOFT 1

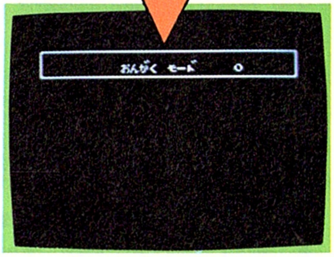
①「きいてくれよ」入力！





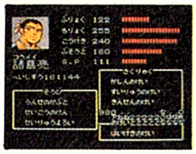
山梨県にお住まいの伊沢寛一くんからチャイナな特ダネが送られてきた！　この情報によると、『スーパーチャイニーズ2』に音楽モードがあったというのだ!!　でかしたぞ、伊沢くん！　感謝感謝。どうやら最近は、音楽モードや面セレクトが隠されてるのがハヤリみたいだね。

②聞いてあげましょう!!



⬅ニイハオ！　やり方はスーパードライに簡単。パスワード画面で「きいてくれよ」と入力するだけでOK！　すぐに音楽モードが出てくるぞ。BGMと効果音を集めた全31曲が楽しめちゃうのだ。画面はさびしいけど、音楽はファンキーで最高！

きいてくれよ



バグっても最強!!

最強レベルへの近道はコレ!!



天地を喰らう

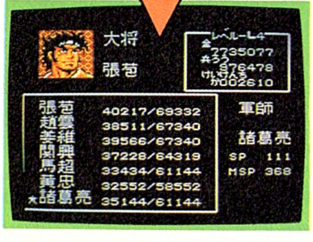
①お得エリアへGO！



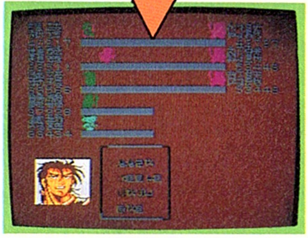


福井県の光一平くんからゴージャスな特ダネが届いた！　この情報によると、必勝本Vol.13で紹介した経験値かせぎ技でLV58まで上げると、そこからレベルがドンドン上がって最強の状態になっちゃうんだって！

②LV58までUP!!



③バグるけど最強!!

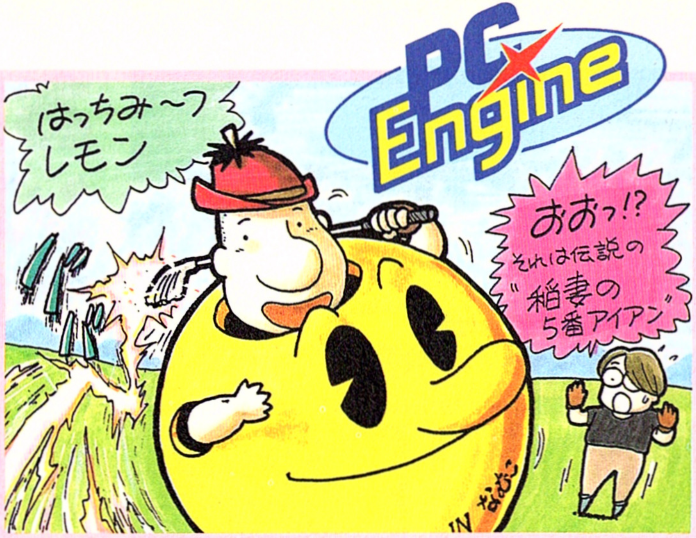


⬆お得エリアでひたすらレベルを上げる。LV53あたりからバグってくるが、めげずにLV58まで上げる。そうすると、バグりながらも最強の状態になってくれる

特ダネちょーだいっ!!

拝啓、暑さが日ごとにきびしくなってまいりましたが、いかがお過ごしでしょうか？　えっ？　くそ暑くて特ダネなんて捜してられっかよ!!　だって？　コラ!!　これしきの暑さにめげるな！　夏は蚊と特ダネの出やすい季節なんだから、気合い入れて探してくれよな！　バグボーイクラブからの、夏休みの宿題だからね!!



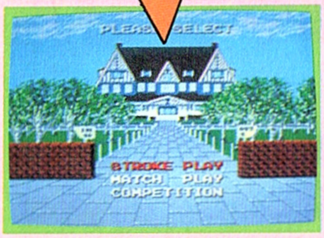


左ききゴルファーだ!!



広い世界、左ききもいるサ
パワーゴルフ
SOFT 3

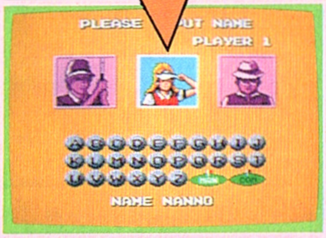
①まず、モードを選択



②＋キー下を押してェ



③MANを選びたまえっ



④わてがサウスポーや



岐阜県は加藤幸雄特派員からのおいしいスクープ。左きき諸君への朗報なのだ。左ききの人は、プレイヤーが右ききなのでやりにくいなんて思ったことはないか？　ない、なんていうなよ。プレイヤーを左ききにする技が発見されたんだから。それもどのモードでも可能、どのプレイヤーでも可能っていうんだからうれしくて鼻タレちゃうぞ。そのかわり、名前登録後の『MAN』と『COM』を選択する所でCOMを選んだらダメね。あとはいつもの通りプレイ。右ききの諸君もチャレンジ!!

⬅①①でプレイモードを選択。②プレイヤーを＋キーの下を押しながら①で決定。③MANを選ぶ。COMはダメ。④ヤッタネ。サウスポーの登場

ティーの位置変化！



右に左に動いてランラン♡
パワーゴルフ
SOFT 1

①ここまではフツーに



山形県、小野満政特派員からの情報なのだ。なんと、ティーの位置を動かせるそうで。これでショットの方向を微妙に変化させられるようになったね。さすがPCエンジン、ルール通りの細かい配慮がウレシイね。

⬅①フツーにクラブを選ぶ。②フツーなら＋の左右で方向を決めるだけ。③Ⅱを押しながら＋の左右で位置も動く。うーん初耳

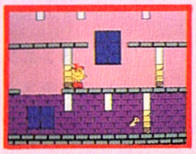
②フツーはこの位置ね



③動くんだよこれが!!

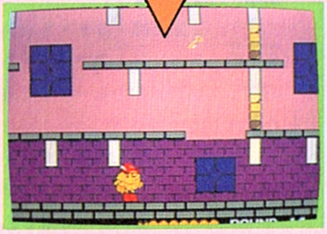


壁すりぬけの術！



マインドシーカーじゃない
パックランド
SOFT 1

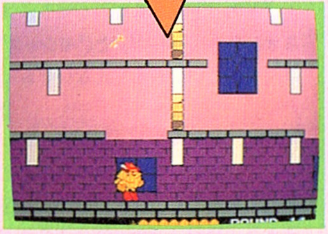
①鍵がないと通れない



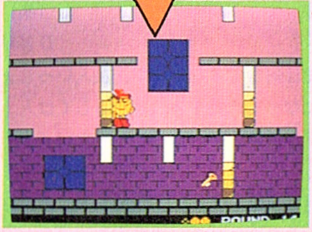
長野県のスキー場近くに住む宮津浩二特派員から、ROUND14などの館面で、鍵を使わずに扉をすりぬけられるとの情報が!!　でも写真②のような所しかすりぬけられないからハマリには充分注意しておくれよ。

⬅①ふつうは鍵をつかうけど。②床の角ギリギリに向かってジャンプすると③すりぬけられることもあるのだ

②それでもヤケクソっ

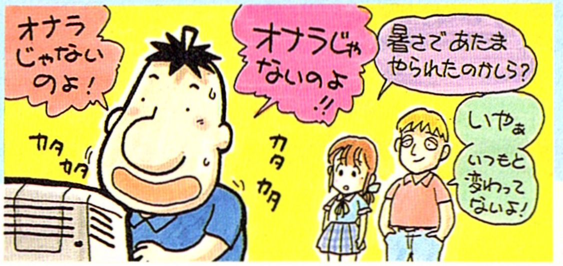


③エスパーパックマン



PCエンジンの情報も大募集！

いいなあ、スキー場の近くに住んでるなんて。きっと夏も涼しいんだろうな。オイラの席、暑いんだよね。ちっとも仕事が手につかない。かわいそーなオイラのために、全国のみんなあ、PCエンジンの情報を送っておくれよお。じゃないとすねちゃうよん。とにかくよろしくっ!!





お笑いのコンビニエンスストアー。年中無休で楽しませせちゃうぞ！

いったい投稿というものは、マンネリなネタでよろしいのでしょうか。投稿というものは、オリジナリティであるとか斬新であるとか、そういう線で攻めないといけないはずであります！

暑い日は辞書読んで頭を冷やそう!!
FC流行語ウイザード





○東京都・SWAT



○長崎県・勇者則之くん

オルド (名) エッチ。スケベ。「――本」「――ビデオ」
千葉県・珈琲たいむ
(名・動・スル) 子作り。交尾。S○X。「ゆかりべと――してぇよ」
神奈川県・大門和彦日本一
♨『そばに　よらないでください』　byゆかりべまりこ（ウソ）

NINJA【忍者】 (名) ダンジョンなどに突然現れて首をはねる通り魔。ねんきが入ってくると素っ裸で出歩くという。はっきり言って変態である。
福岡県・逢瀬あきら
♨あきらちゃん、なかなかキレるね。

キングスライム (名) ひとりでは何もできないので、数人いっしょになって行動すること。もしくは人。「赤信号、――ならこわくない！」
栃木県・湊きゃろる
(名・動・スル) ①団結する。みんなで力を合わせる。協力する。「つな引きは――しなければ勝てんゾ!!」②たむろすること。「その道、不良が――してるよ」
青森県・ミミー

モシャス (名) ①カンニング。「あいつ、テストで――してたぜ」
東京都・秋月梨依
②ものまね。宴会などで使われる芸。「私は――ができます」
東京都・ロト・ちゃある
(名・動・スル) 他人のマネをする。「昭和日本はアメリカを――して成長したのだ」
長野県・恐怖・鷹男「タカタカ」

マネマネ (名) すぐにマネする人。「みなさんのおかげですのとんねるずは――だ」
東京都・白子のりたけ
♨「その『とんねるず』をモシャスするオレたちも――だ」と、〝モシャス〟と併用するといいかもしんないぞぉっ！

ローラひめ【ローラ姫】 (形動・ダ) 反対や障害などがあっても、強気にものごとを行うさま。強引。「やっぱりこのネタは――だったかな？」
広島県・まっく
♨「――な押し売り」「――な抱き合わせ」みたいに使うとイメージ変わるゾ。

ロミルワ〈Lomilwa〉 (名・動・スル) 本来見えないものを見えるようにすること。「女湯を――する」
東京都・パーポくん

ラウンドセレクト (名・動・スル) 難しいことや苦しいことなどを、やらずにとばしてしまうこと。「この問題ムズカシイから――しよう」
茨城県・あらえっさっさっ

ホイミ【保癒身】 (名・動・スル) 体力を回復するまじない。「休日に充分――しとかなくっちゃ」
東京都・ブラック・スライム
♨――をムリヤリ漢字になおしちゃうなんて…、ローラ姫なヤツだなぁ。

むてき【無敵】 (名) ①敵に触れてもすりぬけてしまうバグ。②孤独。相手にされない。「フン！　どーせオレは――だよ!!」
神奈川県・オレは神だ
♨一見いい意味の言葉として使われるよ～な気がするが、違うんだねこれが。

おうごんのつめ (名) そばにいるだけで、何かとトラブルに巻き込まれる疫病神。「よるな、この――!!」
山口県・みー

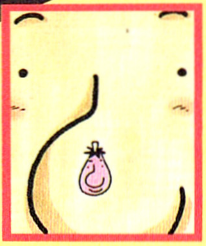
マタンゴ (名) すぐ眠たくなる様な授業をする先生のこと。「次の授業国語かよ。あの先生――だからな～」
大阪府・荷塚虎太郎
♨給食を食べたあとの、5時限目の授業がわりとあぶない。ぐぅ すかぴ～。

今号のキキチガイ　何の…➡南野
A君「おまえ、なんのファン？」　B君「いや、ちがうよ」　三重県・ドラゴン喰エスト
♨シンプル・イズ・ベストッ!!　でもこんなに字数残して。もったいないのね。

Lorカネチ：L16にしてやっとマディを覚えた。宝珠はL9で手に入れたが献上はまだしてない。今日もカシナートを求めて迷宮へ…。はたして朝が来る前に床につけるか!?

応募数が少ない！今がチャンス!!

投稿写真ジャーナル



こういうのもありだよ！



改造1号

どうだ、オイラの改造パワーッ！　ちょっとさわっただけで柱が粉々になっちまった!?　つーことで、この写真は参考作品。キミが撮った写真が題材なら、直接書き込んだり、イラストをくっつけたりと、自由に発想を飛ばしても結構っ！

へんなもの



「グ」が「コ」だったら、汚い〝ボクのポテトはチンチンチン〟という意味になっちまう!?

兵庫県・はぁくんだよ

こりゃH



こりゃっ！　おぬし、必本をお下品雑誌に仕立て上げるつもりじゃなっ!?　許す…。

大阪府・品川玉蘭

恐怖の写真

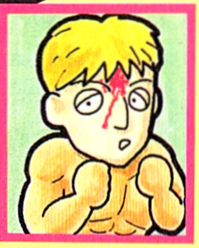


静岡県・ジョッカーアキラ

前回の続きとなったジョッカーアキラくんの作品。略して“ジョアくん作”。首チョンパ大仏も、右奥にいる。何で今回も採用したかというと、ただ、横型のハガキがなかっただけ。つくづく運のいいジョアくん。みんな、横型も送ってね!!

サマーファイトシリーズ第1弾！

THE・対決ダイジェスト



本日のメインイベント

ドラクエⅠの勇者 VS ローラ姫

押し倒して勇者の勝ち

岐阜県・多治見北高

でも、ムリヤリやっちゃうのはダメよ、ってアブナイなあ。結局は、責任を取らせてローラ姫の逆転勝ちかな。

●神宮寺対決●

横浜港連続殺人事件 VS 危険な二人

横浜港連続殺人事件の一本勝ち

埼玉県・野安ゆきお

ディスク2枚組よりは1本のカセット、みたいな。キレイにまとめて、それではごきげんようサヨウナラ。

ネタ VS リアクション

きりかえしてリアクションの勝ち

東京都・くえすたー

ネタのパワーを逆手にとってきりかえしちゃうなんて、リアクションってばテクニシャンだったのね。

スーパーマリオブラザーズ VS 鉄腕アトム

8割引の引き落としでアトムの勝ち

栃木県・下野思川

いわゆる千円ゲームさんってヤツよね。きっとそのうち、ドラクエⅣなんかに抱きつくんだろうな…。

今号の標語

しまったと 思うあいだに もう天井（テトリス）　千葉県・ひろ姫

石の中にも 三年（ウィザードリィ）　東京都・樹羅由紀

目の上の常連　福井県・天才軍師

人のネタ見て わがネタ直せ　神奈川県・ミーハー石井

常連も ネタの誤り　兵庫県・はあくん

キキチガイSPECIAL



大阪府・雷炎龍飛

オイラもカワイイと思うよ、キョンキョンのあんみつ姫（古い）。まっ、ふたりとも納得してるからイイんじゃないの。

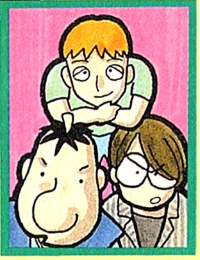
今号のキキチガイ　サラウンド➡皿うどん

中華料理店で食事をしていた私のちょっとした聞き違いである。以後1年間、私はドルビーサラウドンと呼ばれるようになった。愛知県・野村雅人　どうせならペンネームにしちゃえばいいのに。

プッツンくろす：ヤッ！　どーだね、諸君!!　ワタシャ、あいかわらず元気だぁ〜よ。この本が出るころにはもう23の夏を迎えている。そろそろオジンになってしまう〜っ!!

なぜ、桜吹雪が目に入ぇるんでい？

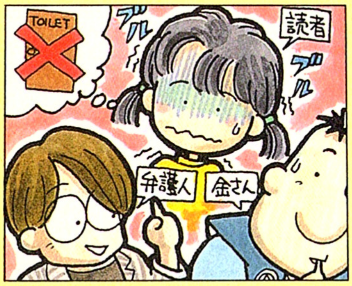
むじゅん MUJUN



★やぁやぁ我こそは岩手の誠ちゃんなり！

ドラクエ殿にもの申す！ なぜ、おぬしらは TOILET に行かないのに、『便ちゃん』にならないのだっ!?

岩手県・誠ちゃんだよ



（弁護人・勇者カネち） お答えしましょう。実は、メシ食ってないんです。何も食ってないからトイレにも行く必要ないんです。へへ…、いいでしょ？

♨（金さん黒須） よくないよ。ごはん食べられないと死んじゃうもん。誠ちゃんの勝ち…グゥ〜!!（静寂）

だれかお金貸してくんないかなぁ。

★やぁやぁ我こそはＤＱⅢの勇者なり。

バシルーラ使う敵にもの申すっ!! なぜ私をとばそうとせん？ ひとり旅の時はなぜ使わん!? 答えやがれっ!!

京都府・めらぞーま

（弁護人・ヘルコンドル金子） だって勇者にかけても効かないって知っ↗てんだもん。ＭＰがもったいないからやらないのさ！

♨（金さん赤松） やだねェ、最近の若いモンは根性なくて。効かなきゃ効くまでかけなくちゃだわ。つーわけでめらぞーまちゃんの勝ちかな。

★やぁやぁ我こそは芝高校硬式野球部のＰＹファレスなり!!

ファミスタの選手たちにもの申す！ なぜキミたちはベースカバーの選手以外、みんな同じ方向に動くんだ!? そんなプレイしてちゃ監督に怒られちゃいますぜっ!!

東京都・ＰＹファレス

（弁護人・せひうす黒須） それはですね、監督さんに「連携プレイが大切だぞ！」っていわれたからなのです。

♨（金さん赤松） みごとなボケだな黒須。ほめてやろう。でも黒須の負け。

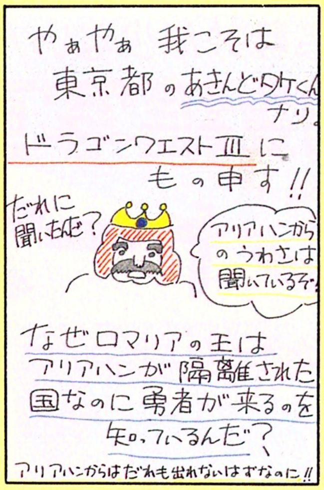
★やぁやぁ我こそは静岡の平成京なり。

ドラクエⅢにもの申す！ ぬぁんで勇者は転職できないの一!?

静岡県・平成京

（弁護人・ダーマ赤松） “称号をもらう人”がいないと何かと困るんです。

♨（金さん黒須） 赤松さんの勝ち!?



東京都・あきんどタケくん

（弁護人・いざない金子） 伝書バトじゃないのかな？

♨（金さん黒須） いまいち説得力ないなぁ！ 他にない？

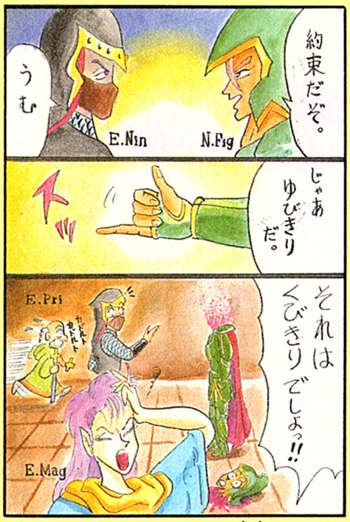
（弁護人２・ロマリア赤松） フッ…、風に聞いたのさ。『風のウワサ』ってヤツかな。みたいな。

♨（金さん黒須） ギャー！ キザー!! こっぱずかしぃー!! というわけで、タケくんの勝ちにしとこう。

いっつもボクはここにいるよっ！

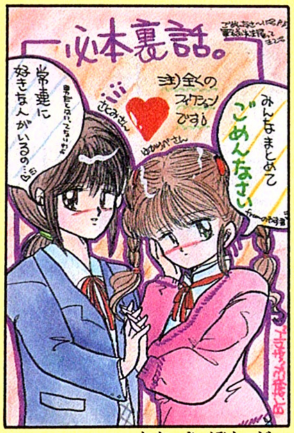
紙コン アトランダム





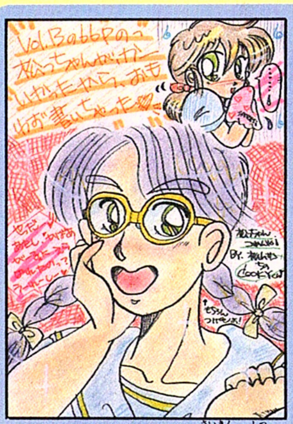
三重県・勇武僧魔

♨前足がカマみたいな虫かい？ それはカマキリだって！ と、ひとりでボケてつっこむヤツ。



新潟県・亜久里瑠

♨まさに、だ〜い、ドン、デン、がえしっ！



必本かばあがーる

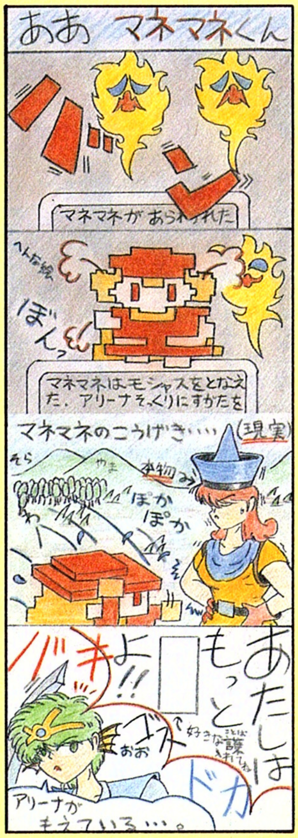
埼玉県・くっきぃ

♨さとみちゃんといい、最近は質が落ちたもんだ。ボコッ！ ……。



茨城県・七鍵守護神

♨パントマイムをしてるようにも見えるぞ。



徳島県・ゾーマ

♨ああ、身体中の力が抜けていく戦いだこと。

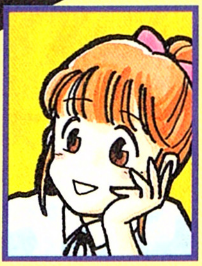
今号のキキチガイ **大きいボンド➡大木凡人**

「大きいボンドとって」「それって街角テレビ11:00の人？」「違うって、ボ・ン・ドだってば」「きゃっ！ 呼びすてにしちゃうなんて、しっぶぅ〜い♥」 千葉県・「ゆき」 ♨どっちがキミなんだい？

 ロンリイザウルス赤松：平成名物ＴＶのイカ天を見ていると、バンドに燃えてた高校生の頃を思い出す。今でもやりたいと思うけど、ヒマはないしメンバーも揃わない。悲Ｐ！

あなたのとなりにも変なモノが…

へんなもの発見伝



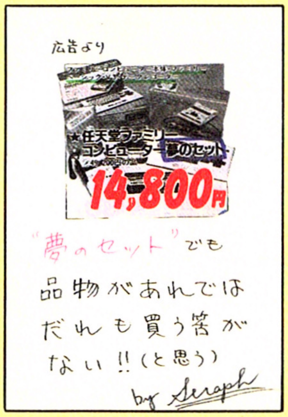
★★★優秀★★★



…もしかしてパックマンは外人なの!?

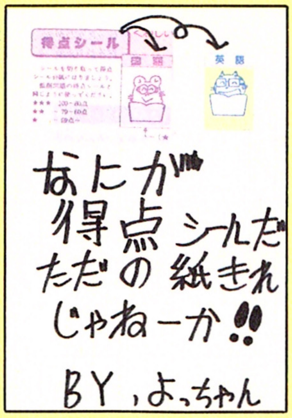
◎神奈川県・ミーハー石井

やーだー！　外人だって寝る時は靴脱ぐよう。



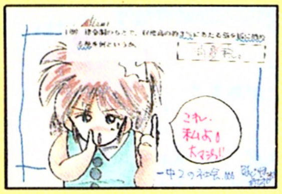
◎山形県・セラフ

ゲーマーKさんは全部持ってるよ。面白いって。



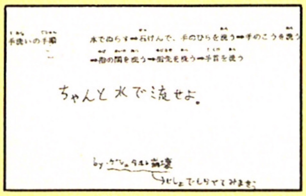
◎北海道・よっちゃん

彼、きっと一万円札見ても同じこというんだろうな。



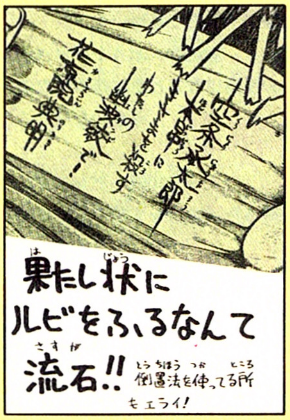
◎三重県・碧磨あてね

最近多いよね。街で消費税の話してる人。



◎東京都・ゲシュタルト崩壊

さとみはもひとつ"爪の間を洗う"ってゆーのも習った。



◎富山県・まるす

きっと編集のアルバイト経験者なのね。さすがあ。



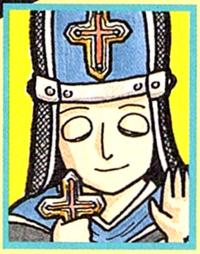
◎愛媛県・マイケルもとのぶ

それでも1秒間に16連射はさとみには無理みたい。

ボツはがきのカント寺院

没収容所

ささやき―いのり―
えいしょう―ねんじろ
ぼつしゅうようじょ





◎神奈川県・ミーハー石井

最近は列車が走ってる画像もあるよ。この前見たもん。



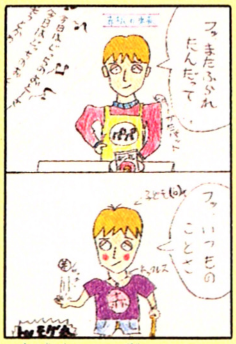
◎大阪府・田中恵

こんな武器でぶたれたら死んじゃうからヤメテね。



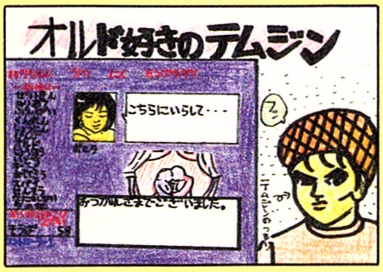
◎東京都・ゆかりべまりこ

ゆかりべー、たまにはまともなネタ送ってくれよ。



◎京都府・モゲ丸

とうさんだって、いうほどモテないんだぞ。ってね。



◎兵庫県・市原裕昭天下一

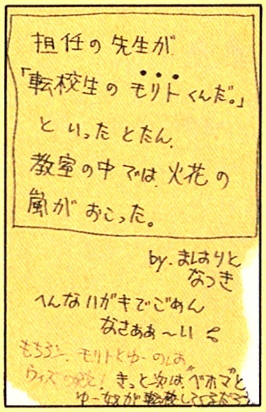
オイラのテムジンなんか、1年でこども作っちゃったよん。

今号の終身刑



◎栃木県・湊きゃろる

手間がかかってないわりにはインパクトが強いよね。



◎兵庫県・夏姫

まぁ、ティルトウェイトくんじゃなかっただけありがたく思わなくちゃ。そんなヤツいないって！



◎三重県・トロ

始発が走り出すまでね。でも、朝まで歌ってると次の日は声が出なくなっちゃうからなぁ。年だね。

今号のキキチガイ　若人➡バーコード

音楽の時間、「若い力」の歌のテストをした時に、「もえよ若人」のところを『燃えよバーコード』と歌ったが、先生はまるで気付いていなかった。青森県・斗余多塊廃　キキチガイじゃないけど、オモシロイから許す。

さとみ：ファミ探2をプレイしました。すんごいおもしろかった。どーでもいいケド前編のパッケージイラスト（宣伝にも使われてマス）の探偵クンの洋服は女物だと思う。

BUG★BOY★CLUB

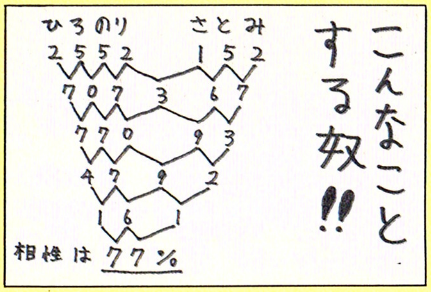
夏の海や山はこんな奴らでイッパイ！

いくらなんでもいないだろ!!

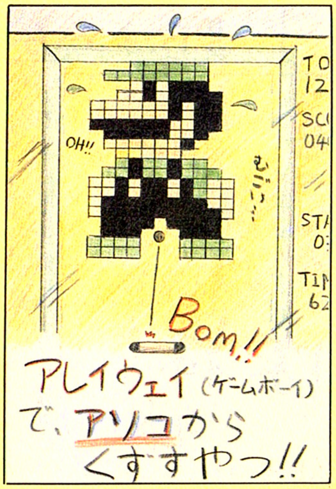


★黒板でツメをとぐ猫。
神奈川県・佐々木学
♨化け猫よりコワイ!!

★MDをマクドナルドドライブスルーの略と勘違いしてる友人N。
愛媛県・M・もとのぶ



○愛知県・山口寛憲



○徳島県・ゾーマ

★いきなり「ヘイ、そこの彼女！ 僕といっしょにオルドしなーい」などとほざくとんでもないヤツ!!
宮崎県・ぷうかJrターボ

★図工の授業になると急に無口になるノッポさんみたいなやつ！
高知県・デンジマン

★昔はやった、100mを5秒で走る口裂け女は、ジョイナーだと思ってる我が弟!!
北海道・木古内町

★打者にボールをぶつけときながら、自分からなぐりかかる投手!!
北海道・PRELUDE

★書こうとすると死んだふりをするハガキ。
愛知県・幻王まんめ

★僕は全身の毛穴からくろすさんが、はい出してくる夢を見たことがある！ すごいだろ!?
北海道・みるきい
♨ぎょええ!! おまえはところ天か!! でも、その夢はいいことが起こる前ぶれです。キーワードはバイク。(ウソ!!)

★貧乏ゆすりをする福の神!!
静岡県・テドンかつどん

★ゲームボーイがはやってる中、一人ゲームウォッチしてるやつ!!
北海道・はぐれ和彦

★『MOTHER』は、『母をたずねて三千里』をRPGにした物だと思ってる奴!!
愛知県・ファイツ阪神
♨『MOTHER』は三千里じゃなくて糸井重里だよ。

★「タマネギって、どんな男よりも、女泣かせね」と真面目な顔して言う友人の田中。
石川県・みるふぃーゆ

★『ランナー』を歌っていたのはだれだ？ ときかれて、爆風スランプとこたえるヤツ高橋名人だ!!
神奈川県・大門和彦日本一
♨みんな知ってた？ 「知らんなー」

はじめのいっポイント！

ポイントの高い順で豪華賞品を出すぞ！ 1位はなんとゲームボーイ本体とソフト、通信ケーブルまで付けちゃう。2位以下だって、負けず劣らずの豪華賞品!! ネタの数で勝負が決まるぞ!!

さあ、いよいよ始まったプレゼントシステム!! 第一期は、VOL15～VOL24まで競い合うぞ。みんなガンバれっ!!

♨今号の順位の発表だっ!!

★1位（3枚） 神奈川・ミーハー石井
……3P獲得

★2位（2枚） 徳島・ゾーマ
愛媛・マイケルもとのぶ
兵庫・はあくん
神奈川・大門和彦日本一
栃木・湊きゃろる
……2P獲得

★3位（1枚） 福岡・逢瀬あきら
愛知・幻王まんめ
大阪・品川玉蘭
青森・斗余多塊趨
埼玉・野安ゆきお
宮崎・ぷうかJr.ターボ
京都・めらぞーま
愛知・山口寛憲
東京・ロトちゃある
東京・秋月梨依
北海道・木古内町
東京・樹羅由紀
静岡・テドンかつどん
大阪・荷塚劇太郎
東京・ブラックスライム
広島・まっく
東京・ゆかりべまりこ
大阪・雷炎龍飛
茨城・あらえっさっさっさ
東京・ゲシュタルト崩壊
静岡・ショッカーアキラ
三重・ドラゴン喰エスト
兵庫・夏姫
北海道・はぐれ和彦
山口・みー
他1枚採用された者全員
……1P獲得

●募集●

ハイハイ、気分がハイ！ イクラちゃんもハーイ!!

みんな、元気かっかっかっか、大物でいこう！ つーことで、柳葉敏郎です。ウソ。改造1号です。どうだね、ネタ考えついたかね？ おうおう、そうか。それはよかった。もたもたしていると、賞品が逃げちまうもんな。ワッハハッ！ とにかく、送ってみることだよ。この際、パワーだの斬新だのは言いっこなしだ。だから、もっとお便りちょうだい。お願いします!!



いま、パソコンがおもしろいぞ!!

パソコンってどんなことができるのか知ってるかい？計算させたり、ワープロにしたりできるんだよね。でも、今は、

絵をかくことがおもしろい!!

何がおもしろいかって？絵をかくことが得意な君も、苦手な君も、とにかくどんどんかけちゃうんだ。パソコンが１台あるだけで、水彩画でも、油絵でも、墨絵でも、クレヨン画でも、なんでもＯＫ。全部の要素を１枚の絵に入れちゃうこともできるんだよ。

電子水彩 **エスキース**

7月下旬発売予定
価格23000円
（消費税別）



アートライズラリ

好評発売中
価格12000円
（消費税別）

もし君の家に、何かのCG（コンピュータグラフィックス）ソフトかワープロソフト「一太郎」があるならこれは重宝するぞ。楽しい絵柄が約1000種類。いろんなマーク、飾罫、（絵）文字、スポーツ、動物、地図などがはいっているんだ。



自分だけのメモ用紙だって かんたんに作れるのさ。

必要なもの
エスキース●パソコン NEC製 PC-9801VX、RX、RA、UV、VM(16色ボード要)、マウスなど
アートライズラリ●パソコン NEC製 PC-9800シリーズ(LT、XA、U2を除く)

Wave Train ウェーブトレイン 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC PHONE:(03)288-1426

くわしいことを知りたい君にはカタログを送る。下の請求券をはがきにはって住所、氏名を書いて送ってね。

資料請求券 FAM 15号

MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

Vol.17

なんと今日から夏休みなんですね。学生の頃はすごく待ち遠しかったけど、今は全然関係なし。暑かろうと何だろうとひたすら働かなきゃならない。学生の皆さん、今のうちに遊び倒しておこうね！ 夏休みがあるうちに。

大魔界村

文／ＣＢ成沢



■セガ
■8月3日発売
■¥6800(税抜き)

▶ 業務用より若干難しいといわれている大魔界村だができはとかく良い。前回に引き続いて今回はステージ2～5の攻略をやってみたいと思う。マップはないけどきっと役立つと思うのだ。ではいってみようか!! ◀

†あまりに難しいんでしっかりとした攻略法をやろうと思う！

STAGE2

初心者にとっての最難関。このステージをクリアすればゲームのコツはつかめるだろう。

前半 なだらかな丘陵地帯に多数の岩ガメが飛び跳ねてくる。コイツをかわすのはかなり骨が折れる。ポイントをいくつか挙げよう。もっとも重要なのは岩ガメの着地点を見切ることだ。着地点にいなければぶつからない訳だから重要なのは当たり前。次になるべく後ろに下がらないような形でかわしていくこと。高い位置にいる時に抜けてしまうのがベストだが、やみくもに進むのも危険。1匹1匹の動きをつかもう。ときどき歩いてくるカメがいるが連射で倒せ。

アリ地獄&つり橋地帯は、壊れる場所をつかむことにつきる。その先のレッドアリーマーは倒さずに先へ進もう。



▶じっくり動きを見よう。歩いてくる敵は素早く倒せ



◀宝箱は無視。目の前の敵を倒して先へ進もう！



▶砂地獄に落ちるとアリジゴクが追いかけてくる。上へ逃げろ



◀どこで落ちるかを考えてジャンプするように



▲後半部に入ればもしやられてしまってもレッドアリーマーは出なくなるのだ

後半 業火渦まく後半はフェニックスが次々と飛んでくる。シビアにアーサーを狙ってくるので正確に倒していこう。出現前の炎の球になっている時に攻撃するのがベストだが、決して無理しないように。





▶真ん中の部分だけが残る



▼流れる溶岩に当たるなよ

▶敵が途切れたらすぐにジャンプして駆け抜けよう。この先にはボスがいる



▲着地したらすぐにしゃがんで攻撃するのだ

ボス ケルベロス

ケルベロスと戦うときは必ずしゃがみ、ある程度距離を置くように。上から降ってくる炎は攻撃すれば消える。1つ消し、そこに入って本体を攻撃しよう。セオリーを守って戦えばさほど強敵ではないのだ。



▲この時立ち上がるとダメージ。着地したら反転して攻撃だ



◀炎をよけ、しゃがんで攻撃体勢をとっておく

大魔界村▶これだけは絶対にやっちゃいけません講座!!◀

1 使えない武器はとるな

オノ、剣、ナパームの3つはいかなる状況であろうと絶対に取ってはいけない。これらの武器ではステージ1をクリアするのも難しくなるのだ。もし、どうしても取らなきゃならないような状態に陥ったら（先へ進むにはどうしても通らなきゃならないルート上に出現するなど）やられてしまったほうがよほどマシである！



▲シールダーに剣で挑んでも炎をよけきれずにやられてしまうだけだ。潔くやられて別の武器を取るようにしよう

2 確実に進むこと

いくら制限時間があるといっても、それを気にするあまり急ぎすぎてはやられるばかりである。特にこのゲームの敵キャラは弾を撃つものも体当たりしてくるものも正確にアーサーを狙ってくる。制限時間を気にすることなくじっくりと敵の動きを見極めて進むようにしよう。時間を気にするのはボスとの戦いの時だけでいいのだ。



◀確実に一匹ずつ倒していかないとあっという間にやられてしまう



◀小気味良くジャンプしていくのはいいけど、敵に注意しないとこうなるぞ!!

STAGE3

地形まかせのステージ3。前半は縦スクロール、後半は魔人像のべ舌に乗って進むのだ。

前半　エレベーターに乗って上へ上へと進んでいく。ここでは確実に上撃ちができるかどうかが大きなポイントになっている。

緑のフライングゴブリンがうじゃうじゃいて、時々石を落としてくる。落としてきてからかわせば充分だ。

壁から生えている兵士像もフライングゴブリンと同様、上撃ちで倒せばよい。アーサーとの位置が水平になると身体を伸ばしてくる。

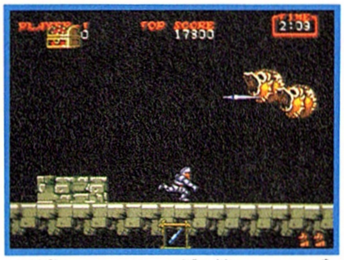
エレベーターを降りると横スクロール。だが天井が降りてくる。フグのような敵をひたすら倒しつつ右へ急いで進め。一瞬の遅れが命とりだ。



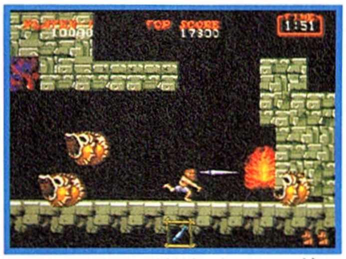
▶近づく前にさっさとやっつけてしまおう



▲降りてくるヤツや石に注意しよう



▲攻撃はしてこないが数は多い。いかに素早く倒して、道を開けるかがポイント

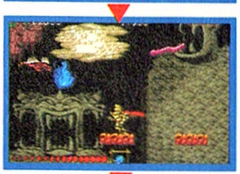


▲ここまで来れば一安心。止まったら右へ進もう。後半戦スタートだ！

後半　魔人像の舌と動く床の組み合わせで構成されている。ここはもう、それぞれの動きをつかんで進んでいけというほかない。パターンさえ理解すればさほど難しくはないはずだ。舌は乗っている時、浮いている床の下を抜けるところがあるが、ここはしゃがんでいれば平気。



▶炎を跳び越えて下で動いている床に乗ろう



▶舌が引っこむのと床の動きのタイミングが微妙



▶しゃがんでいれば間に狭まれることはない



▶ここはしゃがんで島を抜けたらすぐジャンプしよう

ボス　ガスト

ゆらゆらとした動きでアーサーに襲いかかってくる雲の化け物だ。弱点は目。戦いかたのポイントはあまり端にいかないこと。追いつめられてしまうのだ。下撃ちをうまく使おう。なお、回転してる時は無敵だ。





◀下撃ちで目を狙う。でもガストの動きに気をつけて

▲回転してスパークを出している時はひたすら逃げよう

STAGE4

妖しい光を放つ緑の水晶、横たわる巨大な骨、ゆるやかに水の流れる谷、魔の森だ……。

前半　死神やらデスタワーやらヌプヌプ（土の中から現れるムカデ）やら多くの敵が襲ってくるが、意外と楽なのである。もっとも手強いのはヌプヌプ。出現したら頭を狙い撃て。口を開くと弾を吐く。

水晶に当たるとダメージを受けることにさえ気をつければ楽勝なのだ。



▶ひょいと昇ってくる。ステージ1より手強いぞ



◀デスタワーは弾を吐いてくる前にやっつけてしまおう。上からの敵にも注意



▲右上のデスタワーに気をつけて攻撃！



▲撃ってくる前に倒す！　これが原則だが、1回のダメージは覚悟した方がいいかも



▲注意！　水晶にぶつからないようにジャンプしなきゃならないのだ

後半　後半は下へ下へと進む。

巨大な手、デスハンドは弾に気をつけてさえいれば2撃で簡単に倒せる。下撃ちを使うのも有効な手だ。谷間を抜けると食人花の上をジャンプしてオームへと向かう。左右のダストモンスターの吐く弾をかわし、右へと渡っていこう。



▶確実に下撃ちを決めて倒そう。残しておくと撃ってくるぞ



▶反転して落ちて、すぐにしゃがんで攻撃する



▲食人花に飛び移る時は必ず撃ちながらにする。ダストモンスターを1匹も多く倒せ

ボス　オーム

オームの弱点は背中にある出っぱりだ。出たり入ったりしているが、出た時に真上から下撃ちするのだ。この時、オームの中から現れる小オームと寄生虫の動きに気をつけて！　そいつらをかわすことを第一に考えて！





◀飛び回る寄生虫やはい出してくる小オームも強敵だ

▲確実に下撃ちできるかが勝負を決める。撃ちまくれっ！

STAGE5

最終ステージ、ルシファーの館はあらゆる魔物がアーサーのゆく手に次々と襲いかかる。

前半　スタートするといきなりドラゴンが数匹現れる。何匹か倒してからはしごを昇ろう。その上にはレッドアリーマーが2匹いる。ステージ2のより戦いやすい動きのパターンだが、必ず1匹ずつ倒そう。上に昇るとさらに2匹。同様に倒せ。ただし、ドラゴンが現れることがあるので注意。

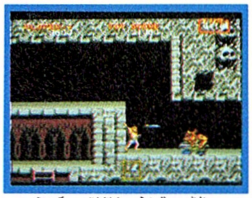
その先には「魔界村」のステージ2にあった細い通路とはしごのシーンだ。ここにいる豚男は下の段から上撃ちで倒せ。左右にもじゅうぶん気をつけよう。



▲レッドアリーマーが上を通過する時を狙い撃つ。襲ってきたらしゃがめ



▲豚男が2匹上にいるが、両方ともこの位置からやっつけてしまうのがいいだろう

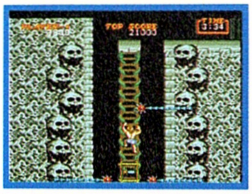


▲最後の豚男は距離が遠くなった時に下へ降りて一気に攻撃してしまおう

後半　後半はボスキャラの総登場シーンだ。

まず鉄球の出る長いはしごを昇ると「魔界村」のボス、大魔王が出現する。上部顔面を連打し、一気に倒せ。先へ進むとシールダーの首が2本出ている部屋に入る。首の動きと炎の出かたに注意して戦おう。1本消せば楽勝だ。次いで大魔王が2匹。先に現れたほうを全力で倒せ。そしてガストの小型版が3匹。逃げながら攻撃しよう。最後にシールダーが1匹！

▼ここはタイミング勝負。じっと見ればすぐにわかるはず





▶出てきたところを攻撃！ジャンプして上の顔面を狙って連射だ。炎はしゃがんでかわそう



◀ナイフの魔法、分身を使って攻撃するのがベスト。どちらか攻撃しやすい方の首に集中攻撃をかけて倒す。1本だけになればあとは楽勝だ



▲右側の大魔王に全力で攻撃。相手が攻撃してくる前に倒してしまうのだ

▼動き回りながら目を攻撃する。1ヵ所にとどまっていては危険





▲シールダー自体はたいしたことないが、フライングゴブリンが飛んでくるのがちょっとやっかい

ボス　ベルゼバブ

ベルゼバブは合体時に緑の弾を吐き、分裂するとハエの大群になり、移動する。分裂してアーサーに向かってきたら大群めがけてひたすらしゃがんで撃て！　なぜかアーサーをかわしてくれる。合体したら攻撃しよう。





◀弾道を見極め、大きく動き回って逃げよう

▲あまり壁に密着しないこと。撃ちまくれ！

†そして戦いは2周目に突入する

ベルゼバブを倒してもその奥にあるルシファーの部屋へは入れない。デモ画面になり、再びステージ1からプレイすることになるのだ！　面倒臭いと思うなかれ。ベルゼバブを倒せたプレイヤーならさほど苦しくはないだろうし、大天使ミカエルが授けてくれる最強武器“サイコキャノン”もある！

再びベルゼバブを倒し、ルシファーとの戦いに挑め！

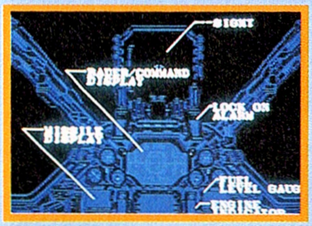


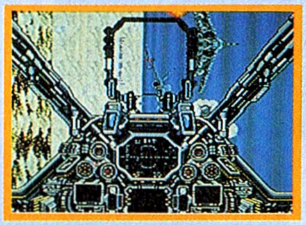
▲姫の幻影に励まされて、アーサーは再び魔界へと戻る。これからが本番だっ！

メガドライブクラブ　一押し情報　アスミックから「エアダイバー」登場！

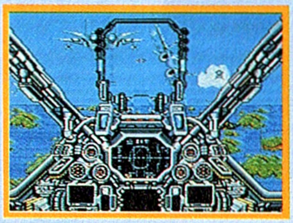
〆切間際になって新作の写真が飛びこんできたので紹介しよう。「ハイドライドスペシャル」を発売するアスミックの第2弾、「エアダイバー」だ！　内容は3Dタイプの空戦シューティングゲームで、面クリアタイプ。各ステージのラストにいる敵の空中空母を破壊すればステージクリアとなる。3Dのシューティングというと「スペースハリアー」などを思い浮かべるけど、それらと決定的に異なるのは視点がコクピットにあるということだ。MDのグラフィックの良さと相まってかなりリアルなものが期待できそう。12月発売予定で価格は未定。4Mを使用しているとのこと。

他社の動きはいまのところ大きなものはない。おもちゃショーに出品されていたマイクロネットの「カース」がそろそろ紹介できるかな、という程度。暑い夏だけど、各社ともガンバって良いソフトを出してきてほしいもんだね。



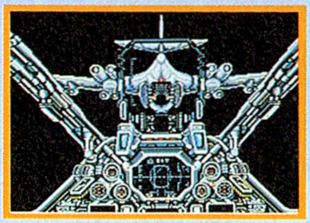


▶アフターバーナーばりの回転も見せてくれる。なかなかやってくれます！



▲コックピットの計器類のリアルさはMDじゃなきゃ出せないよね

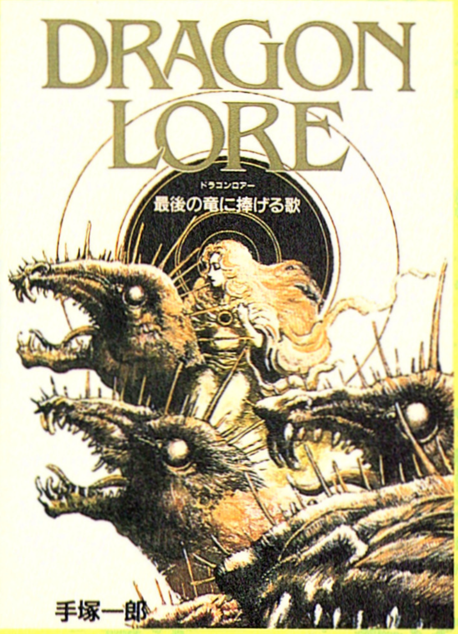
◀敵の戦闘機が攻撃してきた！　正確な照準で素早く破壊してしまおう



◀補給機とドッキングしてエネルギーチャージ。うまくできるかな？

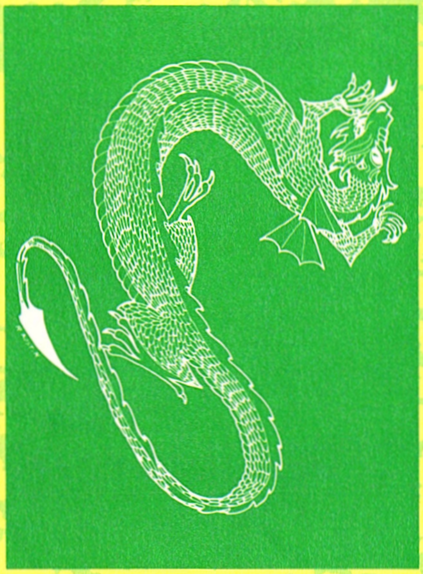
大興奮のゲームノベルス

DRAGON LORE



小説 最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章



少年アモンは、竜を追っていた。
竜はアモンの見ている前で、近くの森へと降り立った。
追うアモン。そこにはヴィジルと名乗る少女との出会いが待っていた。
それがすべての始まりだったのだ。

大好評発売中!! 定価980円(税込み)

ウィザードリィ(I・II)のすべて

ベニー松山＋ベントスタッフ編

マップ・モンスター等の各種ゲームデータを、斬新、かつ科学的に編纂した待望の一冊!!
圧倒的な情報量と、壮大なイメージを誇るウィザードリィは、この本でなければ、
解き明かされない。「ウィザードリィ友の会」併載!!

7月下旬いよいよ登場!! 予価1200円(税込み)

♡大感激のアイドルシリーズ♡



美少女を探せ

高倉文紀著／定価1000円(税込み)

アイドル先取り情報ではNo.1の実績を誇る高倉文紀が、自分の全ノウハウを公開しながら探しだしたアイドルたちの魅力を余すところなく見せる本!!



'89 NIPPONアイドル探偵団

T.P.ランキング著／定価1200円(税込み)

去年の秋、アイドル業界とアイドルマニアを驚愕させた『アイドル探偵団』の89年度版が遂に発売。ランキング1位ははたしてだれか!?



超B級アイドル解体新書

しろまどか＋T.P.ランキング著／予価880円(税込み)

メジャーなアイドルに隠れて、こっそりぼくらの胸にその初々しいイメージを残して消えていったあのB級アイドルたちに捧げる本。



ウワサを追い抜け

石丸元章＋小形克宏／予価1000円(税込み)

有名アイドル、マイナーアイドル、アイドルの家族や親戚、消えたタレント……
など楽しくて以外なウワサを満載!!



タレントまであと一歩

児島由美／予価1000円(税込み)

タレントになりたい、と思ったら、どうしたらいいか?
もとアイドル歌手にして現マルチ・アーティスト、児島由美が書きおろした体験的"タレント・その世界"



必勝アイドル・テレカ虎の巻

カード評論家　小林活夫・著／定価1100円(税込み)

アイドルテレカコレクターのバイブル、ついに登場!!
人気カードカタログ、カードストーリー、
収集テクニック等々、アイドルテレカのすべてがわかる!!

JICC出版局　●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

Ultima

コミック版ウルティマ

クエスト・オブ・アバタール



田中夕子著／L・ブリティッシュ原案

予価880円(税込み)

内なる邪心を打ち砕き
聖者の道を極めよ!!
「エクソダスの恐怖」より1年。
勇者達の新しい旅がまた始まる。
永久の平和をもたらすもの
アバタールを求めて
快調コミック第2弾!!
ついに登場。

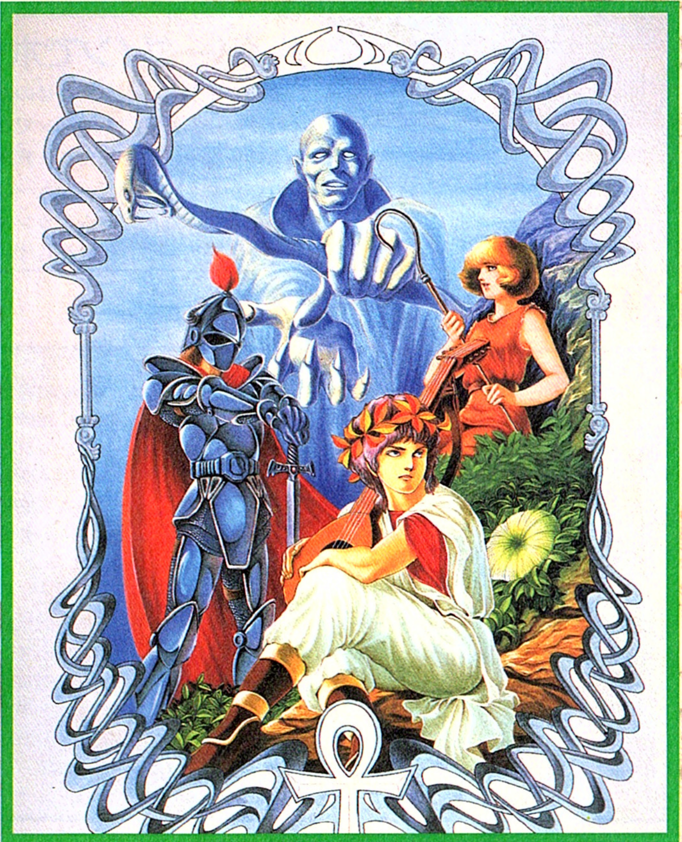
7月下旬発売予定

JICC出版局
●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

Ultima

小説ウルティマ

クエスト・オブ・アバタール



井上尚美著／L・ブリティッシュ原案

予価980円（税込み）

ゲームノベル作家、当代随一の井上尚美が
ウルティマに挑戦。
鬼気迫るストーリー
急テンポな展開
そしてバイオレンス描写！
まちにまった小説ウルティマ
クエスト　オブ　アバタール
ついに登場!!

8月下旬発売予定

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.39

魔界八犬伝SHADA、OUTLIVE、天外魔境、弁慶外伝。考えてみると、エンジンのRPGって、中世ヨーロッパ風剣と魔法の世界を舞台にしたモノって少ないんだよね。なんのかんの言っても、RPGの王道は"ソード＆ソーサリー"だもんね。こーゆー世界を舞台にしたRPGの出現を待ち望む、今日この頃なのであります。

サイドアーム



文／北枕獲

■NECアベニュー
■発売中
■￥5400(税抜き)
■Hu-CARD

ハイパーダインでホゾン軍団を叩き潰せ

このサイドアームも、前号のガンヘッドに続き、"当たり"のシューティングゲームだぞ。Iボタンで右方向、IIボタンで左方向にショットを撃つとゆー操作法が、ちょっと変則的（アーケードに慣れてる人は、そーでもないかな？）だけど、なぁ～に、すぐ慣れるって。とにかく、あのカプコンのゲームなんだから、カンタンなワケがない。たっぷりとハマることができるだろーて。相変わらずの隠れキャラも、カプコンしてるしね。

●各種武器の使い分けが大事なのだよ

えー、ハイパーダインは自機の名前、ホゾンは敵の名前ね。ほとんど、どーでもいーことだけど、一応、ね。

で、やっぱゲームのポイントはパワーアップだよね。敵をビシバシ倒して、POWでギンギンにパワーアップしよーね。出現したPOWを撃つと、右のアイテムに変化するから、しっかり必要なアイテムに変えてから取るよーに。

そして、場面や状況に合わせて、武装をチェンジすることが大切なのだ。S・Gで弾幕を張りたい場合、M・B・Lの大破壊力を使いたい場合など、いろんなシチュエーションが考えられるからね。

BIT



自機の回りを回転するオプション。3つまでつく。ただし、オプション自体は敵を破壊できないので、バリアにはならない

M・B・L



最強の破壊力を誇るが、連射できないのがツライ。対ボスキャラ用の兵器として使用するのが、ベターであろう

AUTO



弥七は前方に超高速連射、佐吉は前上下3方向に連射になる。けど、ターボパットを使用してるなら、不必要でしょ

S・G



最高7方向に弾が広がり、敵弾破壊もできる。射程が短いのが欠点だけど、これは連射で補える。α合体との併用が効果的

3 WAY



3方向に広がる弾。連射OK、そこそこの破壊力、と1番使いやすい武器だ。いわゆる初心者向きってヤツだね

α合体



これを取ると支援機と合体、8方向にショットが撃てるよーになる。他の武器とも併用できるので、絶対に欲しいよね

●各ラウンドのポイントだっ!!

さぁて、そんじゃ、始めましょか。ラウンド別攻略法ってことなんだけどねぇ。一応ポイントは抑えてるつもりだけど、そこを切り抜けるのは各プレイヤーの腕（攻略法ってヤツに懐疑的な私であった）だしねぇ…。

えー、全体的なポイントからですか。

まずは、I・IIボタンによるショットの撃ち分けに慣れることだよね。とっさの判断で左右に撃ち分けられないと、アッとゆー間にオダブツになっちゃうぞ。

それから、前述した通り、的確な武器選択も重要なポイントだよ。まぁねぇ、ウマいヤツなら、腕でカバーできるんだろーけどね。ふつーのプレイヤーは、武器の選択の仕方で、ずいぶん結果が変わってくるだろーて。もっとも、ラウンドが進むと、思い通りのパワーアップなんて、なかなかできないんだけどねぇ。

3番目は、敵キャラたちの動きを知ることかな。これは、特に縦スクロールの場所では重要になるだろーて。

一般的な注意はこんなモンかなぁ。そーそー、ハイパーダインを、自由に止められるよーにもなっときたいね。そーすれば、敵キャラに突っ込むことも減るだろーしね。

あ、もー1つあった。このゲームは強制スクロールだからね。ヘタに画面のスミっこにいると、岩やなんかにはさまれて、ドゥォックゥワーン!! なんてことにもなりかねないんで、気をつけてね。

さ、それじゃ、"ラウンド別攻略法"ってのを始めることにしよう。キミのプレイの参考にな…れぱいーけど…。

ROUND 1

ラウンド1は横スクロールだけだし、IIボタンを使う場所も2カ所と少ないし、いわゆる"練習ステージ"だと思っていーんじゃないかな。

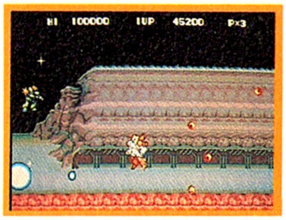
注意しなきゃいけないのは、いきなり水中から出現するズゴックAと、大量に現れるザク（なんちゅーネーミングだ!）ぐらいでしょ。とにかく、この面で、どれだけパワーアップできるかが、この先のラウンドを生き抜く重要なポイントだろーて。POWは、いっぱい出るからね。



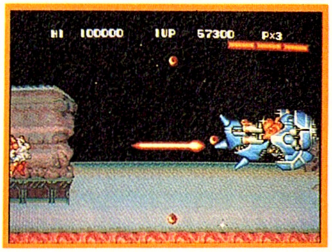
◀前半は3WAY、後半はS・Gがラクなんだ



▶ここらあたりで、3WAYからS・Gへ武装変換を



▶後方からザクが!! すばやい方向チェンジを



▲ボスのタルタロス。はっきりいって、弱い。M・B・Lで楽勝なのさっ!

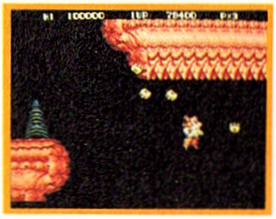
ROUND 2

ここも基本は横スクロールだけど、1部縦スクロールがあるラウンドだ。ラウンド1に比べて、格段にムズくなるぞ。

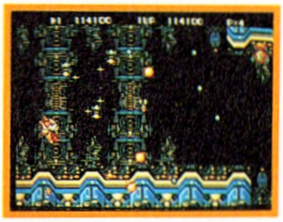
まず注意しなきゃいけないのが、ムカデのよーなセンチピードってヤツ。コイツは自機に向かって突っ込んでくるんだけど、当たり判定が頭部にしかないからね。しかも、耐久力がかなり高い。他の敵と一緒に出現したときは、細心の注意が必要だ。また、固定砲台シャベリンが並んだ場所、追尾式天井ミサイル、ザクの大軍など、かなりシビアな攻撃をしてくる。特に、コイツらの複合攻撃には泣かされるよ。ここでは、3WAY+αがベターだろう。



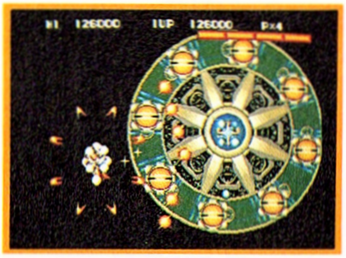
◀前門のスキュレー、後門のダック！ 注意!!



▶初の斜めスクロール。モヒカンがイヤらしーのだ



▶天井ミサイルに砲台シャベリン…。指先勝負だ！



▲ボスのギガイア。S・G+αで、この位置で連射してればOKなのだ

ROUND 3

縦スクロールオンリーのラウンド。初心者は、ここで引っかかるんじゃないかな。とにかく、不用意にPOWを取りにいかないことだ。あわてて取りにいくと、大抵の場合、上下からいきなり現れるフラッシュの餌食になる。はっきりいって、このラウンドでは、パワーアップは考えない方がいいだろうーな。

それから、突っ込んでくるモヒカン、狙いにくい場所にある砲台とか、スピードの速いセンチピード、開閉するシャッターなど、強敵ばっかなんだ。



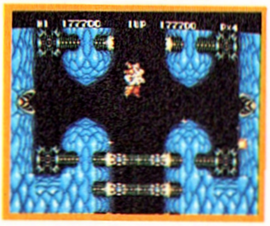
▲恐怖の縦スクロール。ヒートウォームは、まだ遅いからいいんだけどね



◀とっても狙いにくい、水晶間の砲台。3WAYだ！



▲ボスのフレイダーマウス。基本はタルタロスと同じ。ずいぶん速くなってるけど



▶シャッターは破壊可能。S・Gを装備しろ!!

ROUND 4

ここは横スクロールオンリーだけど、とてつもなく長いのだ。それに、空中に岩石が浮いてる場所では、上を通るにしても、下をくぐるにしても、動きが制限されるから、十分注意しよう。基本的には、下をくぐる方がラクだってことを覚えといてね。

とにかく、やっかいなのは誘導弾が多いことなんだよね。スタート直後にも、誘導弾をビシバシ撃ってくる、ファランクスってゆー砲台があるんだけど、ボヤボヤしてると、ザクの団体さんが出てきて、うっとーしーことになるぞ。誘導弾を使う敵は、速攻で片づけるよーにしよう。

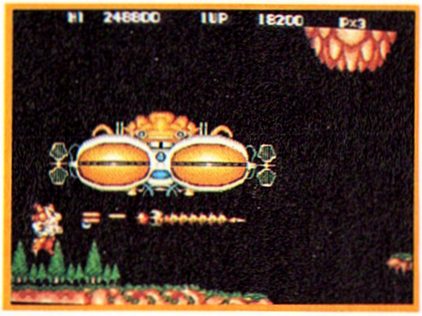
それにしても、センチピードだ。コイツを避けながら頭を狙い、さらに他の敵を相手にする…。腕の見せどころなんだけどねぇ…。

ここら辺までくると、α合体は必需品。どこで出現するか、しっかりチェックを入れて、取り逃さないよーに。



▶固定砲台ファランクスは誘導弾を連発してくる。早いとこ片づけよう。M・B・Lで1発…は中級以上向け

▼ザクも大量に出ると強敵になる。出現と同時に叩き潰せ!!



▶スピードがより速い、センチピード。最後まで、"イヤな敵ベスト3"に入る強敵だ





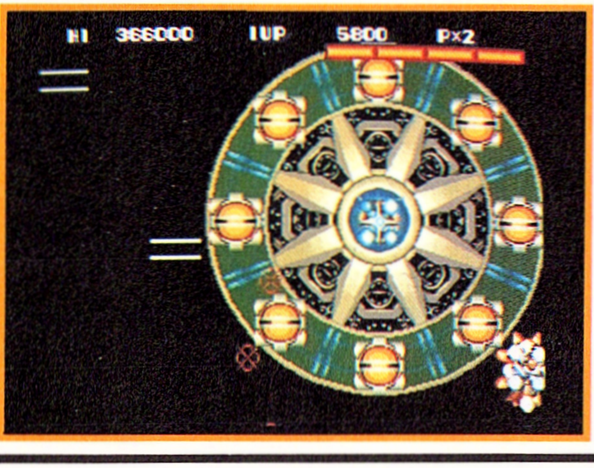
◀こーゆー場所では、下が安全。上にはザクが大量に降ってくるぞ



▶コマンチの動きは、なかなか不規則。弾幕を張れ！



▶隠れキャラ"トンボ"はランダムで出現



◀ボスは再登場のギガイア。ただし、今度のはレーザーを撃ってくる。これはS・Gでは破壊できない。でも、右上、右下が安全地帯。装備は3WAYか、S・Gね



◀目立つBGは撃ちまくれ。何か、隠れてるかも…



◀このカプセルは破裂して、アパッチを飛ばす。注意ね

ROUND 5

横スクロールがメイン、1部縦スクロール。地底湖での戦いとゆー設定だけど、別に他のラウンドとの差はないからね。

しかし、このラウンドは、水中が戦場になるだけあって、ズゴックの攻撃がとってもシビア（ホントかね）なのだ。とにかく、左右からゾロゾロ現れて、誘導弾を撃って、サッサと逃げていく。ショット方向のすばやい変更と、2以上のスピードがポイントだぞ。

ズゴックに限らず、誘導弾を相手にするときは、射撃範囲の広いS・Gか3WAYを使うのがいいだろう。間違っても、連射のきかないM・B・Lは避けること。M・B・Lは〝対ボス用兵器〟と、肝に銘じるべし。とにかく誘導弾はさっさと片づけるに限るのだ。

ここをクリアすれば、いよいよ後半に突入だ。パワーアップはしっかりとやっておこーね。



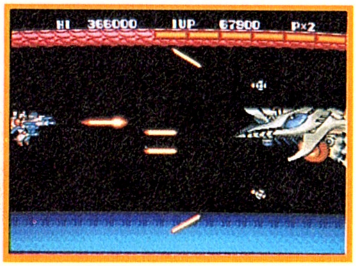
◀こっから、敵付きドライブゲームになるからね



▶舞台は地底湖、水中へ。別に空中と変わらんけど



◀ズゴックが、前後からビシバシ現れる。弾幕、弾幕



◀ボスは、再登場フレイダーマウス。問題ないよね



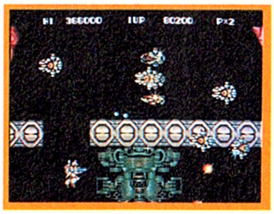
▲水中から空中へ、縦スクロール。いよいよボスだ

ROUND 6

オール縦スクロールの高難度ラウンド。やはり、ムリにPOWを取りにいかないことだ。

とにかくねぇ、攻撃はハンパじゃないよ。センチピードはもちろんのこと、意外と手強いのがザク。コイツらの攻撃は〝質より量〟なんだけどね。とにかく、団体さんに跳ね回られるとうっとーしーので、出現と同時の撃破を心がけよーね。

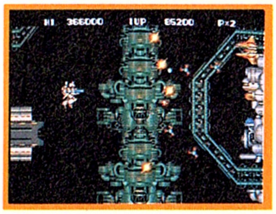
テレビ画面ってゆーのは、縦は横より短い。つまり、縦スクロールのときは、不意打ちを受けやすいんだよね。これを防ぐ、最も有効な手段はα合体だ。このゲームの鉄則は「αを見逃すな!!」なのだぞ。



◀敵キャラは、壁抜けができる。気をつけてね



▶上下左右、すべての方向に気を配らないとね



◀とにかく、ここはS・G。α合体も欲しいとこだ



▲ボスは前進してくるぞ！ うまく回り込め!!



▶左の壁みたいに、開いてる場所に注意。敵が出てくる！



▲α合体は、たった1カ所。ちょっと分かりにくいとこにあるけど、絶対に取り逃すなよ！

ROUND 7

横スクロールオンリーのラウンド。攻撃もキビシーけど、POWもいっぱい出してくれるから、しっかりパワーアップしよーね。ちょっとがんばれば、フルパワーアップだってできるからね。

このラウンドをちょっと進むと、固定砲台セイバーが並んでいる場所がある。ここが第1の難所であろーて。セイバーだけならいーんだけどね。ここにセンチピードと天井ミサイルが加わってくれるんだ。ここは、フルパワーアップしたS・Gとα合体を併用するのがベストだろうね。

ま、砲台が並んでいる場所では、M・B・Lを装備し、1発ですべての砲台を撃破するって手もないワケじゃないけど、これは敵の攻撃を避けられないと不可能な戦法だし、上級者向けでしょうな。

また、下方の溶岩の中にも、とーぜんズゴックたちが潜んでいることも、お忘れなく。





▲固定砲台セイバーがいっぱい。3WAYかM・B・Lで

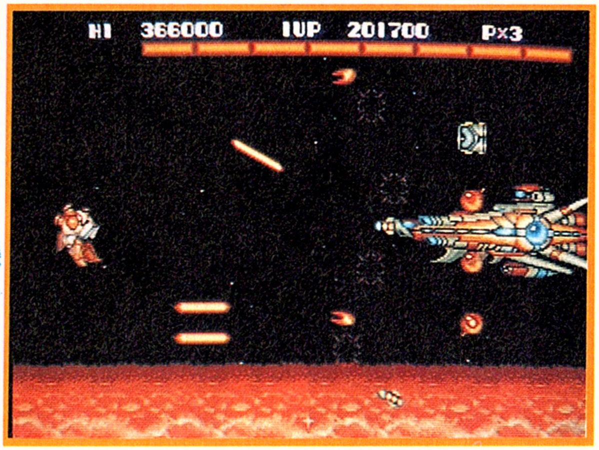


▲天井ミサイルもイヤだね。特にセイバーを残してるとやっかいだ



▶このBGのどっかにも、α合体とモビちゃん（1UP）が…

▲最初はスキュレーの大軍。ホントに大軍。S・Gだっ！



▶攻略法は変わらない。けど、硬い！ じっくりアセらずに!!



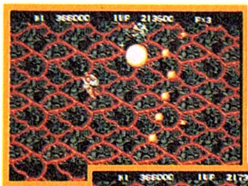
◀ボス前のアトラス。しっかりパワーアップしよーね

ROUND 8

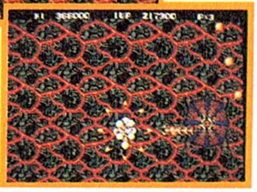
ここは、いちおー縦横にスクロールするけど、とっても短いラウンドなんだよね。そーだねぇ、一服ラウンド…っていっちゃえるほど、カンタンなラウンドじゃないけど、6・7に比べれば、ずいぶんラクなんだ。

とはいえ、出てくるヤツは、しっかり出てくるからね。センチピードなんか、2匹続けてくるでしょ。最初のヤツにモタついてたら、2匹を相手にしなきゃならないからね（これは、このラウンドだけじゃないか）。さらに、センチピードのあとは、すぐボスのウィーズル。ここまでセンチピードを引きずると、大変なことになるぞ。

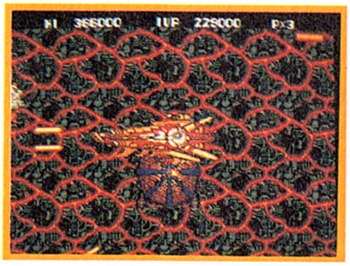
それから、距離が短いってことは、POWも少ないってことだ。ここでやられると、このあとのラウンドで泣きを見ることになる。くれぐれも注意してくれよな。



◀このラウンドは短い。ほんの少しだけど、息が抜ける



▶それでも、センチピードには注意しなきゃ、なんねぇぞ



▲コイツも3回目、もう、なれたよね。別に強くなってるワケじゃないし。ただし、異常なまでに硬い。根気が必要だぞ

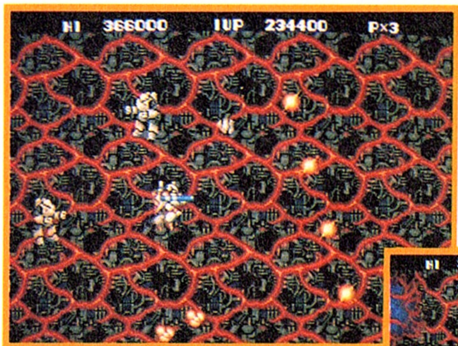
ROUND 9

ここは、横スクロールオンリーで、固定砲台なしのラウンドなんだ。だけどね、固定砲台がない代わりに、空中キャラの攻撃がすごいんだよねぇ。ほとんど〝オール・スター・キャスト〟ってゆー感じでさ、思わずため息をついちゃうぐらいなんだもんねぇ。やれやれ…。

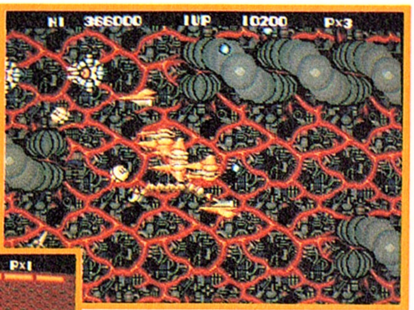
まずは、ズゴック軍団の登場だ。かなりの数だけど、弾幕を張ってればだいじょーぶだろーと思うんだけどね。問題はズゴックより、彼らが撃ってくる誘導弾だよね。ここでは、ズゴックだけを相手にすればいいんで、まだラクなんだけど、それにしてもかなりの数の誘導弾がバラまかれるワケだから、注意しましょーね。

連続で出現するセンチピードも、相変わらずイヤな敵だ。このラウンドでは、2匹同時に出てくることもあるんだからねぇ…。さっさと片づけないと、他の敵が出てきて…ってゆーパターンは、ここでも健在だからね。

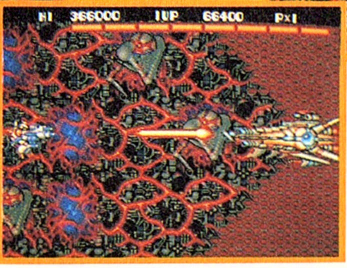
とにかく、このラウンドは次から次へと、各種空中キャラが団体さんで出現する。それぞれの動きを、しっかり覚えときたいとこだ。武器も、敵弾を破壊できるS・Gがベストだね。ま、敵が多いってことは、POWも多いってことだ。それが、せめてもの救いかな（んなこと、ないか…）。



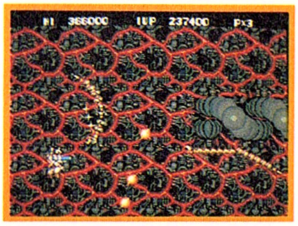
◀いきなりズゴックが団体さんで登場。本体撃破より、誘導弾撃破を心掛けよう



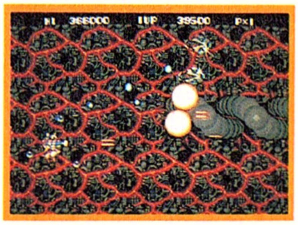
▶ファルコンメタルにスキュレー、センチピードにモヒカン。いやあ、出る出る



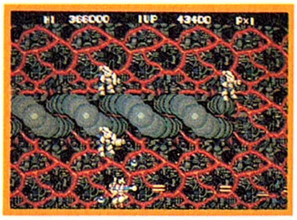
◀とゆーワケで、ボスは、またコイツなのである。いーかげん、キャプションのネタにも詰まってきたのである…



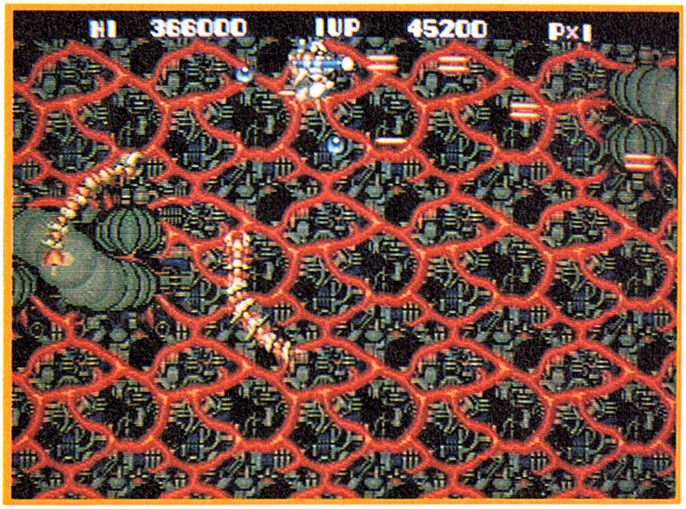
◀センチピードでモタつくと、次のヤツが出現する。こーなると、きびしーっ!!



◀〝嵐の前の静けさ〟…かな？ 比較的、静かにスクロールしていく



◀やっぱ、出た。おなじみズゴックの団体さん。いいかげんにしてほしーなぁ



▼このラウンドでは、センチピードが2匹同時に出現する場所がある。結局、コイツが、一番イヤな敵なんだよねぇ…。避けまくって、連射、連射、連射!!

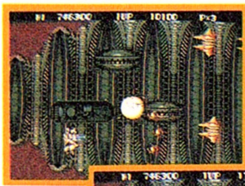
ROUND 10

さぁ、ラストだ。気を引き締めていくことにしよう。

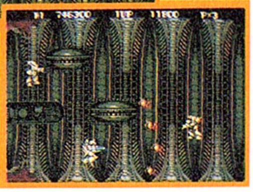
最終ラウンドだから、詳しくは説明しないけどね（どーせ、このラウンドをクリアできなかったんだろーと思ったキミ、わははは、なかなかスルドいね）。

で、このラウンド、すごい…。複数の敵キャラの同時攻撃なんて当たり前。量だって並じゃない。特にスタート直後、下にはダック、上からザクの大軍団、左右からはズゴック、画面中に敵キャラがうじゃうじゃうじゃ…。ここは、射程の短いS・Gより、3WEYを使いたい。出現と同時に片づけてかないと、にっちもさっちも（蛇足ですが、漢字だと〝二進も三進も〟って書くんだ。知ってた？）いかなくなるぞ。

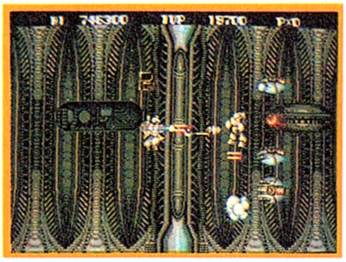
ま、ここまでこれたキミなら、エンディングを見れる日も、そー遠くはないであろーて。ファイト!!



◀頭っから、シビアな攻撃がやってくる。気を引き締めて



▶ザクがどんどん降ってくる。片っ端から撃破しないと…



▲とゆーワケで、今回は、ここまでであります。この後のホゾン軍団の攻撃っていったらねぇ、そりゃもー…。ぷるぷるぷる



ダブルダンジョン

文／北枕 獲

■メサイヤ■9月下旬発売予定
■¥5500(税抜き)■Hu-CARD

シナリオ数22を誇る3DダンジョンRPG!!

なんていってたら、それっぽいヤツが出てきたね。はたして"エンジンのWiz"と呼ばれるか、"エンジンの○○○○ダンジョン"と呼ばれるか!? 「2P同時プレイ」「22本のシナリオで構成された連作RPG」と、ウリの部分もしっかりしてる。しっかり、注目しとこーね。

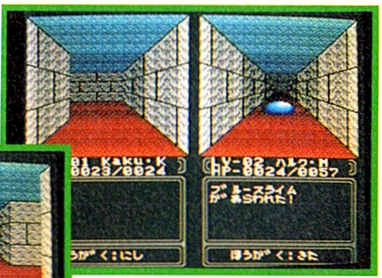
◆2人同時の迷宮探険!!

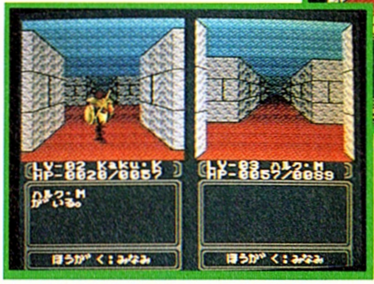
L1〜6まで、計22本あるシナリオが用意されている。1つのシナリオをクリアするとパスワードが表示される。21個のパスワードを集めると、最終シナリオ"最後の戦い"に進めるってワケさ。ただし、各シナリオは独立してて、キャラの移動はできない（パラメータは初期値に戻る）んだけどね。

それから2Pモードだ。1つのダンジョンに2人の冒険者。どーゆーシチュエーションにするかは、キミたちしだい。協力してボスを倒す、どっちが先に倒すかを競う、ってところがふつーなんだろーけどね。1Pと2Pで戦うこともできるし、シナリオを無視して"鬼ごっこ"をやるのも、なかなか楽しいんだよね。ちょっと考えれば、いろんな、本筋以外の楽しみ方もできそーなソフトだ、コイツは。



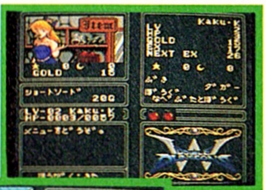
◀てなワケで、レベル1から6まで、シナリオは22本。どれからやる？



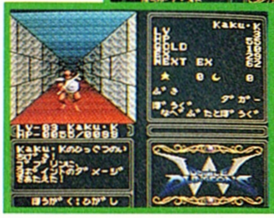


▲こちらが2Pモード。これでスムーズスクロールするんだから、すごい！

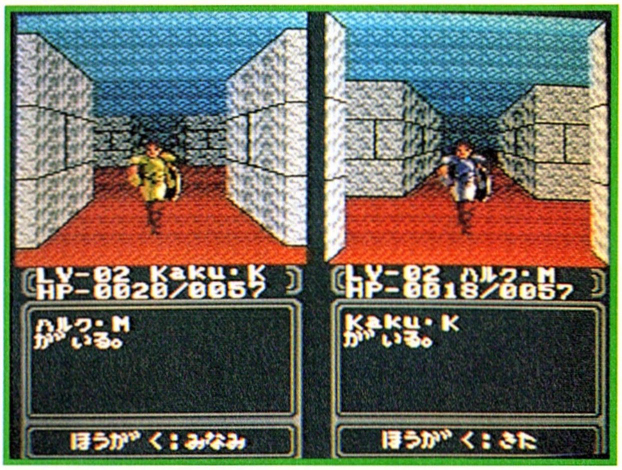
◀ダンジョンをウロついているうちに、2Pを発見したぞ。いっしょに行動してもいいし、襲いかかることもできる



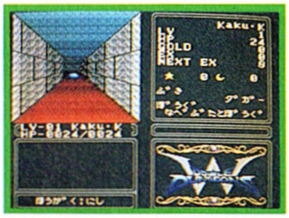
▶ここは、お店。もちろん、宿屋だってあるんだぞ



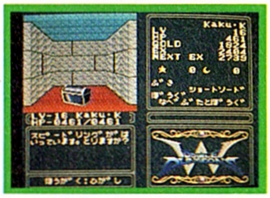
◀戦闘はIボタン、逃げるときは方向キー。実に分かりやすいシステムだ



▶とゆーワケで、"感動の御対面"である。だけど、いきなり攻撃したら友だちなくすだろーなぁ…



▶1Pのゲーム画面。遠くから怪物が確認できる



▶ダンジョンに宝箱はつきものだよね。どんな効果があるのかな？



SUPER桃太郎電鉄

文／北枕 獲

■ハドソン■9月発売予定
■価格未定■Hu-CARD

ただの移植版なんて思っちゃダメなんだよ

ファミコン版で遊んだことがある人も、ない人もよっといで。新しい桃鉄は、スーパーってゆータイトル通り、とってもスーパーに変身したぞ。ルールもカンタン、4人まで参加できるし、ギャラリーしてても楽し。ほんと、スーパー桃鉄ってば、パーティーのときなんか、ピッタリだぜ！

§SUPER桃鉄は、カードが熱い!!

桃鉄の目的は"日本一の大社長"になることだ。そのために日本各地を駆け回り、物件を買い、収益を上げなきゃいけないんだよね。うーん、「スチャラカなバンカース（ってボードゲーム、知ってるよね？）」って感じかなぁ。

4月スタートで、毎月1回サイコロを振る。で、目的地へ急ぐ。1等になると、賞金がもらえる。でも、ただ急げばいいってモンじゃないんだ。大社長になるためには、資産を増やさなければいけない。あちこちの物件を買いまくるワケだ。で、3月が決算。1年間、あちこちで買った物件から、収益が上がってくる。それでまた、物件を買ってと…。最初に決めた年数をプレイして、資産が1番多いヤツが勝ちっ



◀スタッフによる口上とゲームの説明つきだっ



◀やっぱ、人間4人が本命だよな、うん



▲とゆーワケで、東京からスタートです。さぁ、岡山へ向かって、れっつごー!! です



◀詳しい説明は、桃太郎の担当。初めてでもだいじょーぶだね



オーダイン

文／北枕獲

■ナムコ■発売日未定
■¥6200（税抜き）■Hu-CARD

世紀の発明・原子変換装置と恋人を取り返せ

昨秋、ゲーセンデビューした、2P同時プレイ・横スクロール・シューティング"オーダイン"、はやばやとエンジンで登場〃 随喜の涙を流すヤツも多かろーて。オリジナルでは回転機能をフルに使ってたけど、さて、エンジン版ではどーなるでしょうね？

✖回る！ コミカル・シューティング!!

どーなったかとゆーと、回ってるらしい。プログラマーさんが「回らぬなら、ソフトで回せ、オーダイン」を合言葉に、一生懸命プログラムしたってゆーから、期待できそーだよ。

天才科学者・泊裕一郎は、世紀の発明"原子変換装置・オーダイン"をペンダントにし、婚約者の相原香奈にプレゼント（まったく、天才ってのは何を考えてるんだか…）。ところが、結婚式前夜、オーダインつき香奈は大悪人クボタにさらわれてしまう。泊博士は助手のサンデー珍と、クボタワールドへ向かうのだ。

敵を倒し、クリスタルを集め、お買物してパワーアップ。武器はボムとショット。さぁ、がんばって全7面をクリアして、香奈とオーダインを取りもどそーぜ!!





◀上の泊博士は、前後に貫通弾を発射する"アフターファイアー"。珍は広角度をカバーする"3ウェイ"を使用中

▲こちらは5面"クリスタルケーブ"。砲台の嵐であります



◀この口の怪物はケーブシャーク。カタいけど、倒せばクリスタル、ガッポリのおいしい敵だ



▲"ドリームカンパニー"は、夢の抽選会場。ルーレットで、武器やお金（最高10万クリスタル!!）が当たるのだ。ハマるなよ！



◀ボスの1人（匹？ 台？）クリスタルヘッド。画面いっぱいにあるのはジェリービーンとゆー敵の弾。うざって!!



◀弾が当たると回転が変わる風車。同士討ちに注意！



◀ここは3面"ウォーターキャッスル"。水中戦だね

▼サイコロは、月1回振れる。各月のデモも楽しーぞ。桃伝を知ってると、なおさらね



▶毎月毎月、多額のお金が消えていく、恐怖の"デビルカード"。しばらくは、じっとガマンをするしかない…



▼これが、現在持ってる資産。3月には、2100万円入ってくるってこと



◀逆に"クリスマスカード"はラッキーカード。資産が増えるぞ！



▶こんなイベントも…。最初は車掌のかっこで出てくるし…。まったく、うぶぶだぜ



▼貧乏神は勝手にローンを組むし、資産を売っぱらうし。やれやれ



▶ゲーム終了。各賞の発表に続いてグランプリの発表であります



てワケだ。

このゲームの特徴は、何てたって、カードが使えることだろう。幸運のカード、不幸のカード、相手の足を引っ張るカードなどなど、さまざまな種類のカードがある。ソイツをうまく使ったヤツが、勝者にいちばん近いんだよ。

また、桃伝に出演してた貧乏神、天の邪鬼、福の神も登場、ゲームに花を添えてくれる。けど、貧乏神に憑かれると、アッとゆー間に資産が減って、赤貧に泣くことになる…。貧乏神のなすりつけあいは、盛り上がるけど、友だちをなくすかもしれないなぁ…。

ま、このゲーム、COMちゃん相手に、1人でチマチマやるゲームじゃないやね。ずぇったい、人間サマ4人で遊ぶべきだ。



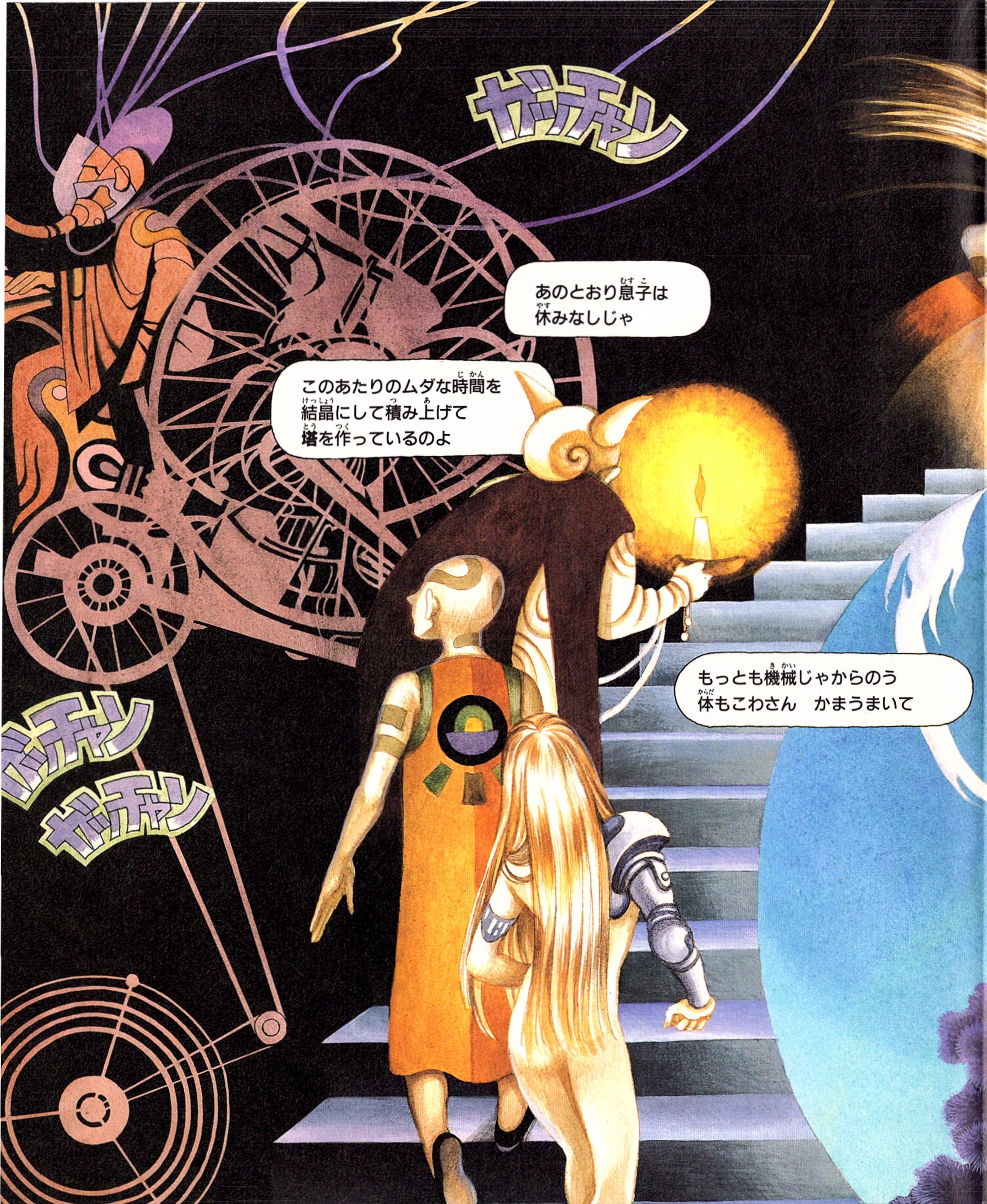
アリスの電脳遊園地
第2話／塔を創るもの（タワーメイカー）
BY　品川るみ


だからさ
おれその女王さまに
会いにいくとこなのさ
願いごときいてもらおうと
思ってさ
願いごと？　どんな？
おれは――
そうだな…
金持ちになりたい
ふーん、お金持ちって
そんなにいいものなの？
いいさ君ってほんとに
なーんにも知らないんだな
じゃ、もうひとつ聞いて
いいかしら
あれ、なんの音？
ガッチャン
う…うーん…
ガッチャン


この世は終わりに近づいておる
わしらの時計は どーんどん速くなる
最後の晩さんじゃ よっていかんか
だーめだめ！ かまうなよ アリス



ばあさまの息子はの女王さまに会うてここらの時間を速くする役目をおおせつかった
気をつけなされここらにおるとすぐに老いぼれちまうぞ
あんたら都にいきなさるか都にいって出世なさるかおうおう…
よいよい…
ハッハわしらの老けるのが早いフケよ
息子の家によってかんかおかげで息子は金持ちじゃ高い塔があってのう都が見えるぞ


ガッチャン
あのとおり息子は
休みなしじゃ
このあたりのムダな時間を
結晶にして積み上げて
塔を作っているのよ
もっとも機械じゃからのう
体もこわさん　かまうまいて
ッチャン
ガッチャン



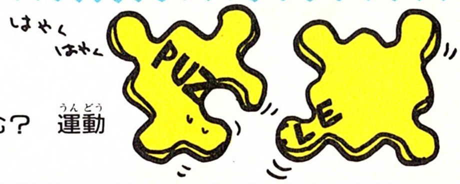
Vol.17(8月18日発売)
につづく。御期待ください。

雅孝司の

パズル天国

VOL.1

PARADISE OF PUZZLE



ゲームに熱中して何時間も経ってしまったことにフッと気付いた時、コーヒーを飲む？ 運動をする？ そう、パズルを解くなんていうのはどうでしょう。まずは小手調べね。

配管パズル編

君の頭脳にチャレンジ! 連載開始第一問です。

みなさん、初めまして。この号からしばらく、ぼくのパズルを楽しんでもらうことになった。

ちょっと前になるけど、3月に『ジーザス』というファミコンSFアドベンチャーゲームが出たのをおぼえてるかな。何をかくそう、ぼくはあのゲームのシナリオを担当した、ゲームデザイナーなのだ。

とうぜん、ゲームについていろいろ意見を持っているし、読者のみんなにもそれをきいてほしい。でも、とりあえず今回は、『ジーザス』の思い出話から始めよう。

『ジーザス』ははじめパソコンPC88版『JESUS』(エニックス)として開発され、FM77版、X1版、MSX2版もつぎつぎと発売された。いずれも好評だった。(ぼくは、それらすべてのパソコン版のシナリオを書いた) そしてついに、ファミコン版『ジーザス』が出たのだ。

つまり『ジーザス』は、カタカナとアルファベットのちがいはあるけれど、パソコン人気ソフト『JESUS』の移植版である。

『ジーザス』は、テーマ曲のCDやカセットも出ている。買った人は知っているだろうが、『ジーザス』のメインテーマ曲「蒼い無限」には、ぼくがつくった詞がついていて、歌えるようになっている。機会があれば、この欄でその詞だけでも紹介しよう。

さて、ファミコンゲームには、パソコンから移植したものがたくさんある。そして、移植がうまくいった作品と、うまくいかなかった作品とがある。

そんな中で『ジーザス』はとてもうまく移植された。『JESUS』の魅力とふんいきを生かした上、それにはなかったアイテムやエピソードが加わり、ある意味では『JESUS』以上のゲームになったとさえ言える。

ただ、パソコン版でたいへん好評・話題になったのに、移植のとき涙をのんでボツにした要素が2つある。

1つは、ゲームの中のゲーム、『スペースマウス』だ。

これは、『JESUS』のプログラマー鈴木孝成さんが、以前"芸夢狂人"というペンネームで発表した人気アクションゲームである。それが、『JESUS』の中でやれるのだ。(いうまでもないけれど、『スペースマウス』発表当時はそれだけで独立したゲーム、何千円もしたゲームだった)

つまり、『JESUS』を買うと、もう1本のソフト『スペースマウス』がおまけについているんだ!

『ジーザス』にも、もちろんつけようとした。でも、残念ながら、容量不足でつけられなかった。

さて、移植のとき涙をのんでボツにした2つ目の要素は、ぼくが出題したパズルだ。

プロフィールとだぶるけれど、ぼくはゲームづくりをはじめる前は―いや、はじめた後、つまり現在も―パズル作家である。だから『JESUS』にもぼくのパズルを1つ入れておいた。

主人公・速雄がコメット号についたとき、一部の階には有毒ガスが流れていて、その流れをとめないとそれらの階に行けない――という設定だ。

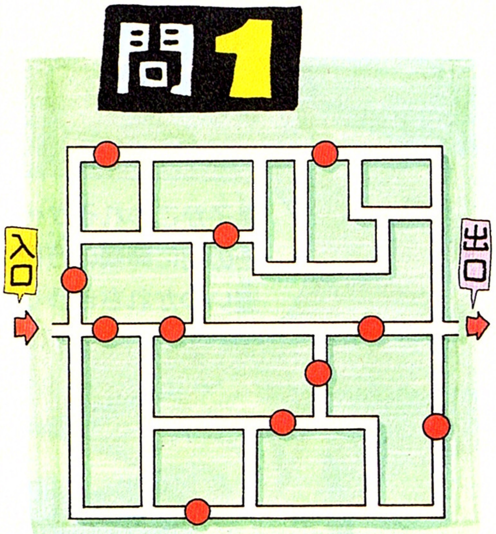
しかも、問1のようにたくさんあるバルブ(●印)のうち4個しめるだけで、流れをとめなきゃならないんだ。(全部しめていいのでは、パズルにならないね)

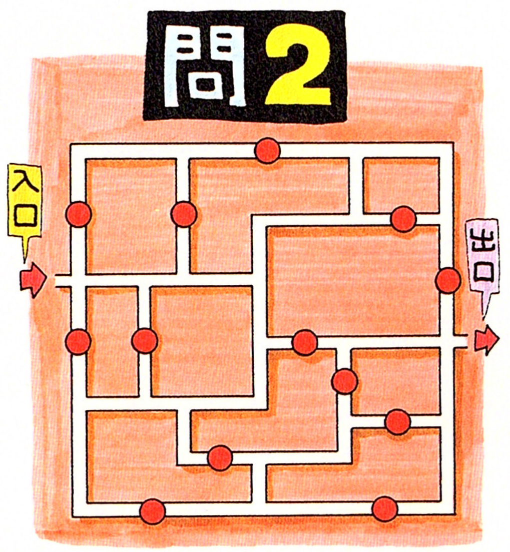
このパズルは、ぼくをはじめ『JESUS』スタッフ一同、ごく軽い気持ちで(「ここで止まっちゃう人はあまりいないだろう」という気持ちで) 入れたんだけど、意外に難関だったらしい。けっこう多くのプレイヤーがここでひっかかり、先に進めなくなった。

今でも、ここでストップしている人がいるかもしれない。そんなプレイヤーをたすけてあげたいのはやまやまだが、『JESUS』はまだ発売中だし、作者のぼく自身がこのパズルの答を発表するのはちょっとまずい。

そのかわり、類題の問2できみの頭脳にチャレンジしよう。(この答は次号で発表)

問題の条件は問1と同じだ。バルブを13個所のうち4個所だけしめて、入口から流れ込むガスが出口からまったく出てこないようにするには、どれとどれをしめればいいか？





P・R・O・F・I・L・E みやこうじ・プロフィール

三重県出身。いろいろな分野で活動中のため、本職不明。ある時はゲームデザイナー、ある時はパズリスト (パズル作家)、ある時は作詞家……

ゲームデザイナーとしては、ファミコンで『ジーザス』(キングレコード)、パソコンで『アンジェラス』(エニックス) などの作品がある。

本もパズル関係、コンピュータ関係など約20冊出しており、『雪が溶けると何になる？』(徳間書店)、『数学パズル珍問奇問105題』(日本文芸社) ほかの著書がある。

ファミコン／パソコンは、今では趣味というより仕事だが、将棋・ビリヤード・コントラクトブリッジ・スキー・電子楽器演奏など、マルチ人間。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

▶「最近、必本を読みはじめました。いろんな人が記事を書いているよーですが、それぞれどんな人達なのかとっても知りたいです」という御意見を愛知県・日々野まどか他3名からいただいた。そーか。わかった。では最近号で書いているライターの方々にアンケートをファックスしてみます。項目は①ペンネーム②本名③生年月日・血液型④出身地⑤好きなゲーム⑥最近おもしろかったこと、月並みではあるがこんなもんでよろしーか?はい。では返事のきた順に紹介してゆきます。

①ＣＢ成沢
②成沢大輔
③S40年9月29日　A型
④東京都杉並区
⑤1.10～11月の競馬　2.ドラクエ　3.リンクの冒険
⑥自宅のベランダで枝豆の栽培を始めたんですが芽がでたときにゃカンドーしたなあ。

▶ふだんの原稿は一番おそいくせしてこの手ははやい。とほほ。とにかく若いのに飲む・打つの人。いきましょーよ攻撃にはいつも負けてしまふ。

①とみさわ昭仁
②富沢昭仁（とみざわあきひと）
③S36年8月3日　A型
④東京都墨田区両国
⑤1.ドラクエIII　2.四川省　3.手さぐりゲーム（20年位前の家庭用ゲーム）
⑥ラモーンズのライブ。生で見た遠藤雅伸さん。イカ天の大島渚。グーフィ森VS(有)シュワッチ。

▶ゲームからアイドル関係までその才能は幅広い(?)広すぎちゃって昔はメキシコ人だったこともあるらしい。MOTHERの記事を担当。

①三位中将泰隆
②鵜飼泰隆
③S42年10月28日　B型
④愛知生まれ三重で死ぬ予定
⑤1.ファミスタ'87　2.ボスコニアン　3.ボード版スーパーゼビウス
⑥この所、女関係・就職関係で枕を涙でぬらすことが多いです。

▶とことん名古屋人（赤松談）だそーです。早稲田の4年生。就職する気あんのかー?野球ゲームに強い。

①北枕獲
②それは秘密です。
③S×年9月4日　O型
④東京都
⑤1.ベストプレープロ野球　2.めざせパチプロパチ夫くん3.ウィザードリィ
⑥自民党惨敗。イカ天。ヘビ・メタは美しい。オーラのたつまきのピーさんなんて最高さっ!

▶この人は深い。小学生から人妻までファンも多い。文章力にも定評あり。ちょっとアバウトだけどさっ。

①TYRELL辻
②辻猛
③S40年4月17日　B型
④東京都新宿区百人町
⑤1.ダンジョン・マスター　2.ワールドコート　3.………。
⑥早川から出てる「ホーキング・宇宙を語る」てな本がおもしろかった。そんだけ。つらい人生だなあ。

▶若社長。独身。忙しい。お金つかうヒマない。ほっておく手はないぞ!

①S-MAN
②木村茂
③S37年9月25日　RH＋A型
④東京都
⑤1.ネクタリス　2.ドラクエII　3.クルクルランド
⑥月並みですが、ヒマするとビデオをよく見ます。中でも「屋根裏部屋の花たち」というのが妙なノリでおもしろかった。

▶どんなビデオじゃ!本人はいたってマジメできちょーめん。ラフがキレイ。

①AYU♥
②中島あゆみ
③S44年4月25日　A型
④練馬生まれの板橋そだち
⑤1.テトリス　2.ドンキーコング　3.マリオブラザース
⑥選挙のハガキが来たことでやっと20歳になったんだなあって思ってしまう。

▶この子はカワイーよ。ホント。かわいさあまってハルクが泣かしたんだぜ。今号ではハリスタを担当。

①ニョクマム古橋
②古橋潔
③S35年1月13日　A型
④山梨県。湘南ボーイの経験有り
⑤1.ドラクエI　2.ドラクエII　3.魔鐘
⑥取材で1日中、外にいたら日焼けしてしまった。ヘロヘロの皮ふを1枚1枚ムクのが最近楽しい。

▶うーん、ペンネームいいねえ。納得だなあ。昔、暴走族だったらしいよ。

①本名と同じ
②手塚一郎
③S41年4月11日　AB型
④東京都品川区
⑤1.テトリス　2.ローグ　3.ダンジョン・マスター
⑥「最後の聖戦」がとんでもなくつまらなかった。「最後の竜～」はおもしろいから買ってね。

▶目黒不動尊近くの焼鳥屋になんとヴィジルがいるらしいとの噂。小説第2作目を構想中。

①RYO II
②藤森英明
③S31年9月26日　A型
④長野県
⑤1.天地を喰らう　2.ゼルダの伝説　3.まだやってないけどMOTHER
⑥F1カナダGPのブーツェンまさかの優勝。かけそばには笑った。

▶ピンクフロイドとかジェネシスの話できるのはこの人ぐらい。某新聞でゲームのコーナーを連載。長老組です。

①忍者根本
②根本康弘
③S40年6月27日　B型
④千葉県
⑤1.グラII 2.沙羅曼蛇　3.ウィズ
⑥先日、女の子と一緒に野菜をバリバリ食べる夢を見た。

▶あ、キミはアルバイトね。暗いぞ。

▶という訳で今回はこれまで。パート1というところにしておきます。ではいつものパターンにもどります。㊥

僕はかわった夢をみました。それはドラクエIVのソフトを分解している夢で、中からなんと50円消しゴムほどの大きさのドラクエI、II、IIIのソフトが出てきたのです!!

（群馬県・塩野貴之・18歳）

▶このところふえてきた夢ネタ。その中でもこれはユニーク。

（ハルク）

Vol.14の恵里猫さん。あなたの夢にでてきた鎧を着て剣を持った4人というのはペンタウァの勇者ソーサリアン。キングドラゴンというのはソーサリアンにでてくる。つまりこれはメガドライブにパソコン版から移植されるので、これを機会にメガドライブを買おうねっ♡と、いう暗示をしている夢なのですね。

（神奈川県・かるなばる）

▶ちょっとゴーインすぎる夢判断。

（ハルク）



▲ナムコ大会にそなえてワールドコートの特訓をタイレル辻（手前）から受ける鈴木、ベクトル山田（左から）。結果は次号で。

このまえ、テレビで野球を見ていたら「一部の地域をのぞいて野球中継を延長しておおくりします」といっていた。一部の地域のやつらはかわいそーだなって思ってたら、とつぜん野球中継が終わった。な、なんと一部の地域とは島根県だったのだー!!

（島根県・けんじゃ君）

▶よくある、よくある。

（マッキー）

「ホラーは踊る」の長谷川並一さん、こんにちは。あのイラストは長谷川さん本人の描いたものだったんですね。うまいですね。サンケイ新聞よんでわかりました。これからもがんばってください。

（東京都・くり・13歳）

▶元漫研の幹事長だかんね。さて、必勝本、次の発売は8月4日(金)。よろしくね。

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

SUPER GOLD
読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



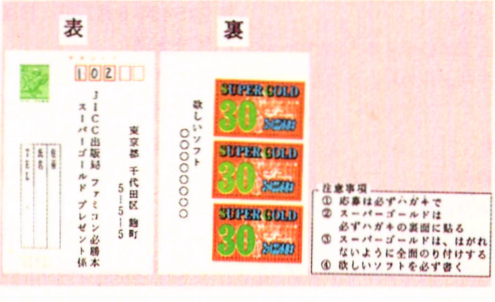
「ファルコムサウンドカタログ」
(日本ファルコム)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに! ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは8月4日㈮当日消印有効。
発表は'89 Vol. 19の予定です。



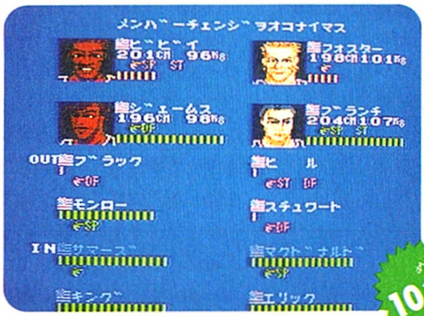


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

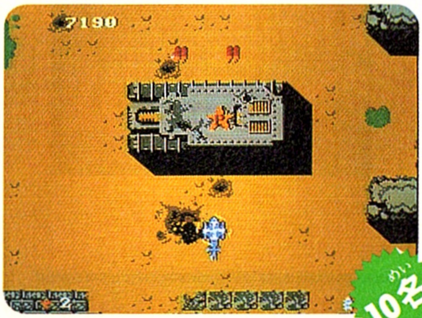
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



②ケルナグール（ナムコ）



①全米プロバスケット（ビック東海）



④究極タイガー（CBSソニー）



③MOTHER（任天堂）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、８月４日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89Vol.19のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.11 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・日出武吉　秋田県・福山法夫　山形県・高沢明憲　栃木県・古田和代　茨城県・真川信二　千葉県・富田晴和　東京都・山田明武　神奈川県・牧村二郎　長野県・原田勝弘　静岡県・良田正悟　愛知県・下田智子　福井県・友田好三　京都府・吉田正行　大阪府・家持善夫　和歌山県・五木利伸　兵庫県・町田年男　広島県・神田伸明　福岡県・佐山平二　大分県・加山智美　鹿児島県・中山智　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・花田良夫　青森県・吹田武友　岩手県・石川智仁　宮城県・佐藤和好　新潟県・林野陽子　群馬県・古田幸雄　埼玉県・足立高善　千葉県・桑野太一　東京都・荒田文智　神奈川県・高野由美子　静岡県・矢島和正　山梨県・山沢武利　富山県・山下君雄　大阪府・行田民夫　京都府・金田達也　兵庫県・原島和明　岡山県・野口美智子　山口県・城崎真二　熊本県・新木武雄　宮崎県・愛田恵美　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・行川健二　秋田県・米田雅友　宮城県・羽崎明雄　福島県・開田真弓　栃木県・広川進　埼玉県・姉崎真理子　千葉県・生井久夫　東京都・勝目正史　中道秀夫　神奈川県・小林明憲　山梨県・神田孝行　静岡県・笠井智和　石川県・水元英子　福井県・小島明智　大阪府・四谷三郎　京都府・武田友行　三重県・良川晴美　広島県・佐竹徹　徳島県・市原和夫　福岡県・有田祐二　他20名

★「蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカンガイドブック」

神奈川県・野中宗三　三重県・保田みゆき

アンケート・ハガキ・プレゼント

①天地を喰らう

北海道・田城光三　宮城県・馬場敏久　埼玉県・橋元清仁　東京都・中河美紀　愛知県・二又智成　京都府・鎌辺和秋　大阪府・野口朝行　広島県・双葉明代　愛媛県・鶴岡武　福岡県・古屋正伸

②帰ってきた！軍人将棋なんやそれ

秋田県・佐川文行　新潟県・富田和成　東京都・長治智美　山中多喜夫　神奈川県・金子弘忠　静岡県・田山正憲　大阪府・富山愛美　兵庫県・有明平次　大分県・安田健二　鹿児島県・雪野太一

③スーパーチャイニーズ２

北海道・榎本幸雄　福島県・香川武正　茨城県・野口友彦　東京都・長野竹文　山梨県・松本輝正　三重県・黒川吉男　京都府・寺田智仁　香川県・八雲明美　福岡県・春野明行　長崎県・大田達也

④ファミコン探偵倶楽部PART２

北海道・館山仁美　茨城県・高山弘人　東京都・倉田朝夫　供田雪憲　三重県・小林成明　京都府・堀内永安　大阪府・村田美智子　広島県・高田武彦　徳島県・的田英憲　熊本県・角田章友

怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載⑫

ゾンビ その8

by 北枕獲

錚々たるスタッフ！ 通好みの正統派ゾンビだっ!!

未読の本が山になってしまった…。グラフィックの修正がつまってる…。映画を観に行くヒマもない…。しょーもないゲームが増えてきた…。今年は神宮に、まだ1回しか行ってないし…。美空ひばりも逝ってしまった…。最近、このコラムのために、ビデオを観るのが唯一の楽しみになりつつある…。うーん、なかなか悲しい日常であるなぁ。

てなワケで、今回のゾンビはロメロ流じゃない方ね。ブードゥーのゾンビの流れをくむ正統派（？）だぞ。

…………………………………………

ゾンゲリア
DEAD & BURIED
監督：ゲーリー・A・シャーマン　脚本：ダン・オバノン／ロナルド・シューセット　特殊メイク：スタン・ウィンストン　撮影：スティーブ・ポスター　出演：ジェームズ・ファレンティーノ／メロディ・アンダーソン
1981年　アメリカ　94分
発売：ポニーキャニオン　14800円

…………………………………………

とゆーワケで、まずはスタッフに注目ね。脚本のオバノンは1979年にエイリアンの脚本、1985年にはバタリアンで監督・脚本・ＳＦＸを手がけた異才。監督のＡ・シャーマンはザ・モンスター（'82）、ウォンテッド（'86）を手がけたアクション派監督。特殊メイクのウィンストンはエンティティー・霊体（'82）、ターミネーター（'84）のアーチスト。うーん、なかなかシブいとこを揃えてるねぇ。いわゆる〝通好み〟ってゆーか〝マニアック〟ってヤツだね。

舞台はテキサスの田舎町。発端は殺人事件。保安官が追求をしていくと…。犯人は住民たちなんだけど、実はこの町の住民って、ほとんどがゾンビなのだ。ゾンビを製作（ってゆーのかな？）してたのは、この町の検死官兼葬儀屋のおいちゃん。死化粧に生命をかけるおいちゃんが、ついに屍体復活に手を出したってワケ。一種の〝マッドサイエンティスト物〟でもあるワケだ。

ゾンビたちは、普段は普通の住民として生活していて、旅行者や浮浪者を見つけると、屍体にしておいちゃんの欲求を満たしてあげてるんだね。

ゾンビたちの外見的特徴は…ない。これは恐いよね。何気なくお付き合いしてるお隣さん（あるいはもっと身近な人）が、ゾンビかもしれないんだからね。ぐちゃぐちゃのゾンビは生理的嫌悪感に訴えるけど、こーゆーゾンビは心理的恐怖感を感じさせてくれる。たまには、こーゆー怪談もいーもんさね。ま、それなり以上の残虐シーンもあるけどね。



▲ロメロ風ゾンビではありません。あの手を期待してると、肩すかしを食わされます

電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㉘

隠れんぼ

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

あまりに心細くて、誰かを探してみるのだけれど…。

「ねえみんな、今日はぼくんちで遊ばない？　パパもママも出かけてて、夕方まで帰ってこないしさ」

学校が終わるとロビイは、キースやスーザン、それにジャネットと一緒にダニーの家へ向かった。使ったこともない部屋がいくつもあるような、大きくて立派なお屋敷だ。

「隠れんぼしようぜ」玄関ホールに入るなりキースが叫んだ。「隠れるとこ、いっぱいありそうね」スーザンとジャネットが顔を見合わせる。

「じゃ、最初はぼくが鬼になるね」ダニーが目をつぶって百数えるあいだに、ロビイたちは、屋敷のあちこちに散らばっていった。

ロビイは2階のクロゼットに入りこんだ。まっさらなシーツやタオルが、ところ狭しと積み重ねられている。薄暗いその隅に身を縮めて坐りこむ。しばらくじっとしているうちに、ロビイはうとうとしてきた。

夕方になった。ダニーは、キースやスーザン、ジャネットたちと、ロビイを探して屋敷じゅう歩きまわっていた。ロビイだけ見つからない。いくら呼んでも返事がない。「きっと、寝てんのよ」ジャネットが笑った。

はっと目を覚ます。いけない、どれくらい寝ちゃったんだろ。そっとクロゼットのドアを開けて、外の廊下をうかがう。シーンとして物音ひとつしない。もう夕方みたいだけど、みんなどうしちゃったのかな。ロビイは1階におりてみた。

誰もいない。

「ダニー！　キース！」返事がない。どこ行ったんだろ。屋敷のどこをのぞいても、人の気配はまったくなかった。

そろそろ、ダニーのパパとママが帰ってくるはずだから……。

でも、いくら待っても、ダニーのパパとママは帰ってこなかった。

ロビイは、心細くてたまらなくなってきた。

とうとう屋敷を飛び出した。夕暮れの中を、自分のうちへ一目散に走る。じきに、煌々と明かりのついた我が家が見えてきた。「パパ！　ママ！」玄関に飛びこんだとたん、涙があふれる。

家の中は空っぽだった。パパもママもいない。キッチンのシチュー鍋が、ぐつぐつ音を立てて煮えている。

あわてて、お隣りのオズボーンさん家に走った。玄関のドアが開けっぱなしだ。中に入ってみる。誰もいない。

そのお隣りも、そのまた隣りも、どの家も人っ子ひとりいなかった。

みんないなくなってしまった。

ロビイは、ひとりぼっちになった。



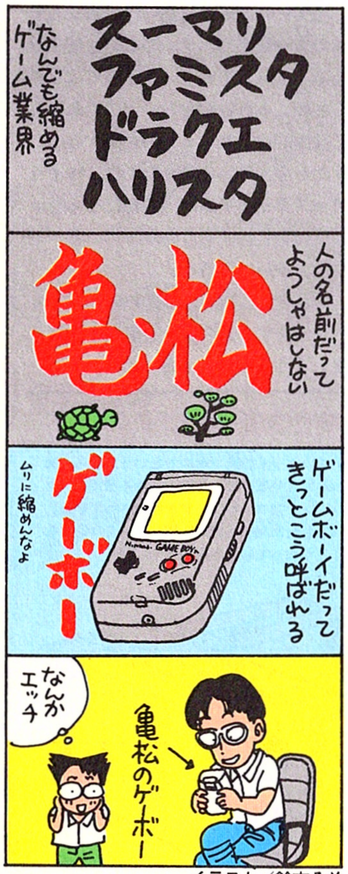
亀・松&みその
ハードデイズナイト
A HARD DAYS NIGHT

連載④



ふつうの生活

by鈴木みそ



イラスト／鈴木みそ

暑中見舞がわりの面白話、まぁ聞いてやって。

もう梅雨は明けましたか？　本が出てる今ごろは暑さでヒーヒーいってる頃ではないかと思います。ピザの空箱と洗濯物とカビの山の中からではございますが、暑中お見舞申し上げます。

さて、今回はギャンブルの話を書こうと思ったのだが、ここ1ヵ月面白いことが多かった。ほっとくといたんじゃうので、思いつくままに脈絡もなく書いてみる。

貸ビデオ屋で万引きを見つけた。4日前である。万引きというようなコソコソした雰囲気は微塵もなく、かっぱらいといった方が近いかもしれない。

ちょうどボクがビデオを貸りるために受けつけに向いている瞬間のできごとなので、盗んだ人の顔も盗んだビデオも残念ながら見逃してしまった。小さな店で店員も2人しかいないので、貸りる人がレジの前に立つと死角が生まれる。たぶんボクか他の誰かが貸りる瞬間を息を止めて待っていたに違いない。「ガタガタ」ビデオが棚からすごい音をたてて落ち、走る足音が店のトビラをはじいた。なんだ？　とふり返るボクの3cm先をマッハ2のスピードで店員がかけぬけた。もうひとりの店員は電話をにぎり（たぶん110番）二言三言話すと、2人を追って外へ走っていった。

そして誰もいなくなった。

あらまあ、なんと不用心なんでしょうか。ボクがもし万引き男の仲間だったら、店の被害は1本2本じゃありませんぜ。

2分ほどで2人はゼエゼエいってもどってきた。どうやら逃げられてしまったようだ。しかしよくわからない。こっそり盗れば絶対バレないのに、ワザワザ走って逃げるとは。それにビデオなんか盗ってもお金にゃならないし、借りても350円である。よっぽど欲しいソフトだったのだろうか。

「すいません急だったもんでお客さんのカードとビデオ持っていっちゃって」ボクはテレ笑いを浮かべながらビデオを受けとった。

「りおの本番」なんて貸りるんじゃなかったと思いながら。

話は変わるが、ボクは虫がにがてである。蟲と書くと、もうそれだけで鼻の頭にスジが立ち。電灯に飛んでくるカのでっかいの（ガガンボと呼んでいるが正しいのかわからない）もつかまえられない。

近所の中学生がよく遊びにくるが、時々ミョーなものを持ってきて困る。

「ほらお兄さん見てよ」

セブンイレブンの袋の中に5cmほど水がたまっていて、何やら黒いものが動いている。

「ヤモリだよヤモリ。ほら」

「うわっ！　出すな！　出さんでいい！」

表面がブヨブヨしてるもの、ヌルヌルしてるものは特にダメで、ヤモリは銭湯のガラスにへバりついているのを見て以来大嫌いである。

ファミスタを3戦ほどやると小僧は帰るのだが、その日は数学を教えていたので9時くらいまでいた。

「あれ？　ヤモリが1匹いねぇ！」

「悪いジョーダンはよせよ」

「いや2匹いたんだけどな、逃げちゃったみたいだね。まいいか」

まいいかどころのさわぎではない。

「バッバッキャロー！　さがせよ！　見つけるまで帰さねーからな！」

結局見つからずじまいで小僧は帰ってしまった。「だいじょうぶだよ、かみつきゃしないし、ねっ」

なにが、ねっだ！　こっちはおちおちトイレにもいけなくなったっつーのに。なんとか外に出ていってもらおうと、トビラというトビラを全部開けっ放しにしておいたら、虫が飛んでくる飛んでくる。うへーっもうしめようかと思った時、黒い物体がトビラにはりついているのを発見した。

最悪であった。それは電灯に引きつけられたゴキブリだったのだ。

ゲームボーイをやりすぎて左手が痛い。あ、もう話は変わっているぞ。

なかなかスゴイ機械である。特にテトリスがすばらしい。ほとんどテトリス専用機として買ってもいいと思うほどマッチしている。

ただゲームボーイの弱点といえそうなのが、女の子のシェアである。ゲーム業界自体女の子をもう除外してる感があるが、それでも10分の1は女の子がいるのだ（ファミコンの場合）。

ところがテトリスは女の子が最も敬遠するタイプのゲームである。ためしに何人かの知り合いにやらせてみたが反応はかんばしくない。

女性は自分の理解の範囲を越えるものを攻撃する本能があるらしいので、パソコンのマニアをおたくと呼ぶごとく、ゲームボーイを持ってるだけで、差別を受けることになるかもしれない。カップルが仲よくゲームボーイで対戦できるゲーム。そういうのができれば安心なんだけど…。でもオレはやらないぞ。つまんないに決まってるもんな。

フジＴＶで夜12時頃やってるニュースを毎日見ている。木村太郎はスゴイなあと感心しながら見てるのだが、ちょっと前アクシデントが発生した。ゲストが視聴者からの質問に答えるコーナーがあるのだが、質問するはずの視聴者（声の感じからすると中学生くらいだろうか）がいきなり歌い始めたのだ。

「2番、ウルトラマンタロウの歌！
♪ウールートーラの母がいるー、ウールートーラの父がいるー…」

いつもの木村太郎なら即座に切り返すが、この日のゲストがマンガ家だったので、木村氏はこれも質問かと思ったらしくつい聞いてしまい、終わりの方まで歌われてしまった。局員によって電話の歌声が消えた後も、しばらく木村氏は一言も出なかった。絶句である。人間は意表をつかれた時「いひょう」などと声は出ない。万引きを目撃した店員も声は出さなかった。クソゲームを買ってしまったことのある人ならみんなわかるのではないかと思う。

うまくまとまらなかったけど許せ。

（つづく）



▶さて「亀松・みそのハードデイズ・ナイト」いかがでしたか？ 次号は亀仙松ちゃんの登場です。お楽しみに

タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第12回 通信ゲームその2

ますます興味深い通信ゲーム、今回はハードのお話です。

前回紹介したアリーナというテキスト形式のRPG？ は、そこかしこのネットに広がっているので、通信をやりたい人はスグにでもプレイできるだろう。特定のネットにしかない、というものではないんでね。

さて、今回はハードがらみの話、通信のしくみについてだ。通信をするには、コンピュータ本体（ファミコンなど）の他に、専用の通信アダプタというものが必要になる。このメカニズムがわかれば、ファミコンなどによる通信ゲームがいかに大がかりなことをしようとしているか、そしてなぜここまで遅れているかというのがわかるだろう。

通信に必要なもののうち、通信アダプタ（モデムのこと）が一番ナゾな部分。このモデムと電話回線があればなんとか通信ができるんだけど、ゲーム分野ではなかなか実現しないようだ。まず、モデムはいったいなにをやっているのか？ ということから始めよう。

モールス信号って知ってるかな？ トンツーで文字を表現する方法だけど、基本的にはこれとまったく同じことをして、通信している。無線をやってる人には、RTTYを高速に、複雑にしたもの、といった方がわかりやすいだろう。つまり、コンピュータの、1と0をピーとガーで表した、というものなんだ。モデムは、データを1ビットずつピーガーで電話回線を通して送ったり受けたりするわけだ。これだけなら簡単そうに見えるけど、実はけっこう難しいことをしてる。まず、コンピュータ内部では、8ビット機なら8ビット、16ビット機なら16ビットを一緒に送っているんだ。8コースあるトラック（バスラインという）を、8人が平行に走っているような感じだね。これをパラレルというんだけど、電話回線は1本しか線がない（1本はアース）ので、走っている8人を一旦止めて、1人ずつ送ってやらなければならない。8コースあったのが1コースになってしまったようなものだ（これをシリアルという）。逆に、受け側では、1人（1ビット）ずつくるデータを8ビットに整列しなおしてコンピュータにわたさなければならない。このような作業をモデムが行っているんだ。

次にデータ転送スピードの問題。データ8個をいっぺんに渡していたのを1つずつ渡すわけだから、遅くなるのは当然のこと。それに、電話回線は音が悪いので、高速にすると聞き取れなくなるビットがでたりするんだ。そして、一番の問題が雑音が入るということ。雑音が入ると、0を送ったつもりなのに1になったりする。画像だけならごまかしようもあるんだけど、プログラムとなると1ビットの間違いも許されないんだ。現在の通信は1200bpsが標準的な通信速度。（bpsってテトリス作ったBPSじゃなくて、ビットパーセコンド、つまり1秒間に何ビット送れるか、という単位のこと。これだと、1秒間にだいたい150バイト送れる）これでも間違えるので、最近ではXMODEMやMNPというエラーチェック機能を付けるのが標準となってきた。しかし、1秒間にたかだか150バイトではアクションゲームはほとんど不可能だ！ ではどうしたらいいのだろうか？ 答えは簡単、通信速度を上げるか、アクションに近いものはやめるかすればいい。通信速度のほうは近い将来19.2Kbps以上が標準となるような技術革新が行われている。だけど、これは2～3年後のこと。現在の速度では最初いわれていたような対戦アクションゲーム、つまり対戦ベースボールは不可能だ。だから、セガの通信野球ゲームは、アクションではなくて、行動をあらかじめ決めておいて、いっせのせで動かす、というようなSLG色の強いモノになったわけだね。

これもいままで説明してきたような状況ではしょうがないところなんだろうけど。

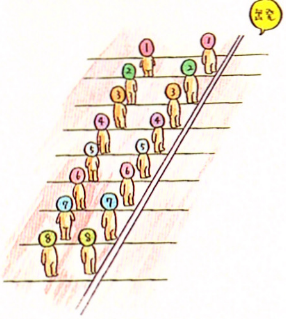
通信速度を上げると、値段も高くなってしまうのが頭のいたいところだ。ちなみに、各社ほとんど1200bpsで、値段の方は証券会社が出している通信アダプタは、山一証券のもので（ブリジストン製）ハードが2万円する。任天堂の山内社長の話では、ファミコンの通信アダプタはだいたい2万6～7千円程度ということだそうだ。これに、通信ソフト代、電話代が加算される。これを高いとみるか安いとみるかはあなた次第。これは、ファミコンのように数万台も稼働しそうな場合、小さなコンピュータ（VAX程度）では処理しきれないので、大型汎用コンピュータ等を導入しなければならないし、電話の回線も100本単位で導入しなければならない、という理由がある。会社側の出費も相当なものなので、システム作りには慎重になるわけだ。だからこれだけ遅れてしまっているんだよね。

現実には、値段は高いけど新システムの方が高速でエラーのない通信が行える。これはあと1～2年待てばこちらが使えるわけだから、ここであせって技術的に遅れてるものを出すのはどうかと考えているようなんだ。つまりディスクシステムの二の舞にならないように各社様子をうかがっている、と見た方がいいだろう。

それでは、次号は前回の続き、ネットワークゲームの現状を実況中継致しましょう。そんじゃさいなら。

通信のしくみ

●送る側のCOM



▲1バイトのデータは8コースのトラックを走る走者と同じ。モデムまでは同時に到着する

●送る側のモデム



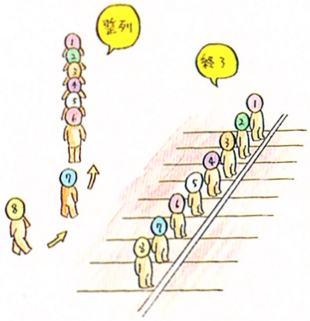
◀モデムに到着すると、最初のビットから順番に電話回線に向かっていく。電話回線は1つのコースしかないからだ

●電話回線

▼ビットが進んで行くスピードが早ければ早いほど短時間に大量のデータを送ることができる。電話線の中を進んでいるビットは、たまに雑音や回線不良で、1だったビットが0に、あるいは逆になったりすることもある。これがバグや文字化けのモトだ



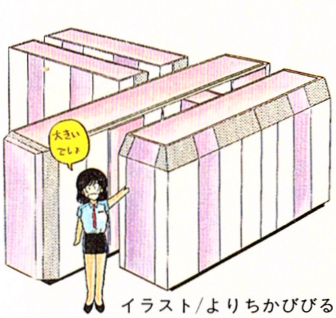
●受ける側のモデム



▲データをもらったモデムの方は、送り出すのとは逆に、ビットを並列に並べなおして、コンピュータの中にデータとして送り出す、というわけだ

●受ける側のCOM

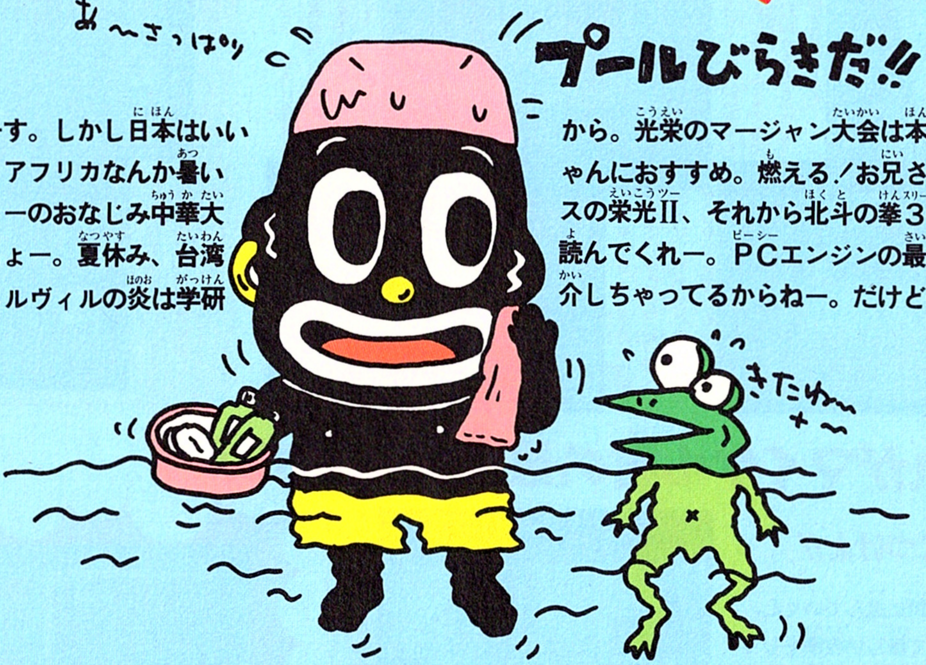
▼小さいネットの元（ホストという）なら、98レベルで足りるけど、数百回線ある所では、ミニコンや大型コンピュータが使用されている。それでも数百回線は重い処理。ファミコンとなるとどうなってしまうやら……。



イラスト/よりちかびびる

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1989

NEW SOFT STREET



暑中お見舞い申しあげまーす。しかし日本はいいよな。こんなこといえて、アフリカなんか暑いよー。年中。さて、タイトーのおなじみ中華大仙で今号もスタートしましょー。夏休み、台湾いくんだ。オレ。うぶ。メルヴィルの炎は学研から。光栄のマージャン大会は本格派。とーちゃんにおすすめ。燃える!お兄さん、ヘラクレスの栄光Ⅱ、それから北斗の拳3の最新情報も読んでくれー。PCエンジンの最新ソフトも紹介しちゃってるからねー。だけど暑いわ。



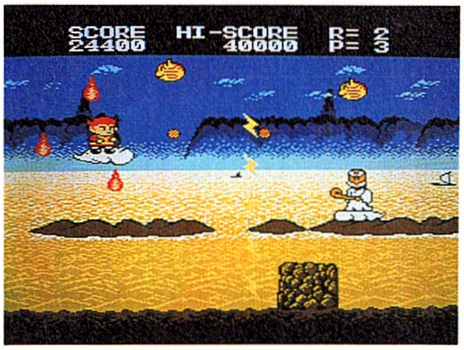
／タイトー／9月22日発売予定／¥5800(税抜き)

CHUKA-TAISEN

中華大仙



ゲームセンターに、中国風のグラフィックで異彩を放っていた「中華大仙」が、ファミコンに移植されて登場だ。仙人の駆け出しの主人公マイケル・チェン君が雲に乗って一番偉い"中華大仙"目ざして、修行の旅に出る横スクロールシューティングゲームだぜ。



まさに！中華摩訶不思議!?

これが中華大仙になる道だ

中華大仙になるには、遠くて険しい全6ステージをクリアしなければいけない。水墨画から出てきたみたいな山々、果しなく続く万里の長城、広大な黄河をバックにマイケル君は進んでいくのだ。しかし、修行の道はそう易々と通れない。麻雀パイやかんとう国人、オサルさんなどヘンテコ（死語）な敵キャラがウジャウジャ。でも、初めマイケル君は威力の弱い前方弾しかないのだ。そこでギョーザやシューマイの一団を倒すとパワーアイテムが出てくるので、うまく取ってバリバリ強くなろう。



◀ステージ1 仙人になりたてのマイケル君。今まで修行の場だった山々をあとにして、中華大仙を目指すんだ



◀ステージ3 後ろに見えるは万里の長城だ。オサルと刀がアベックでやってきた。法術で倒そう。うっきー!!



▶ステージ2 1滴の山水がこんなに大きい黄河になってしまうのだ。しかしなぜに中パイが飛んでくるの？



▶ステージ4 分身の法術を使っているところ。敵はブタばっかり。下の方には大砲持ってるヤツまでいるのだ。ブー

ミョーなボスキャラ



◀1面のボス。おみこしの上にのってるヤツみたいアル



▶2面のボスカッパ。すんごい性格のワルそうアルヨ

出たぞこれがマイケル君の最大の武器だ！

さあ法術を身につけよ!!

敵をなぎ倒しながら順調に進んでいくと、いきなり中ボスが出現して激しい攻撃をしてくる。なんとかきりぬけて倒すと、扉が出てくる。中に入って見れば、第2の武器"法術"があるのだ!!しかし、4つの中から1つしか選べないので、これからの展開をよく考えてセレクトしないと苦戦を強いられることになるぞ。法術の中には、自分の囲りを飛んで敵にむかっていく"火竜"や、地面をはねていき、爆発する地曲弾などがある。また、次の扉に入ればより強力な法術が手に入るのだ!!



◀中ボスのカミナリ小僧。コイツを必死で倒す!!すると



▶おっと?マークの扉を発見。ちょっと中に入ってみると…



▲そこは、なあんとイベントワールドがある。4つの内、1つしか取れないので、よーく考えてね。うーんここはひとつドハデな火竜でも使ってみようかな。それにしても横にいるおねーちゃんはカワイイ。名前はミンミンちゃんていうんだそーだよ。ポコペン！



学研／8月中旬発売予定／¥5900(税抜き)



MELVILLE'S FLAME

メルヴィルの炎

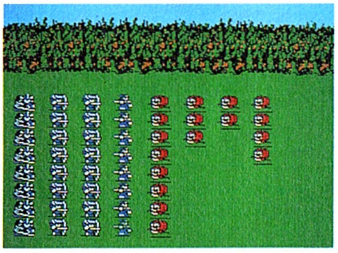
なにやらいにしえ(?)の、中世・魔王・はがねの剣(おぉっ、様式美)的RPG王道路線を連想させるタイトル。またか！とこのページをとばし読みしようとしてはイケナイ。シミュレーションの要素を大胆に取り入れたひとクセふたクセあるゲームなのさ。

ウォーシミュレーション＋RPGなのだ

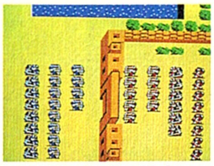
様々な種類の兵士をどう使いコナすかがカギだ。

基本的には4人パーティーのRPGだ。まず平定しなければならない4つの近隣の国々がある。それらはさらにいくつかの地区に分かれていて、地区を1つずつ制圧することによって国を支配下に置き、「メルヴィルの炎」を捜し出し敵対国ドゥーマを倒すのだ。

何といっても目玉は戦闘モード。4人の主人公が弓、戦車、投石などの様々な部隊を使い戦うのだが、敵の種類や地形により戦闘能力が変わり、兵士の力を維持していく為に食料を買ったリキャンプをする必要があるのだ。各主人公の「統率力」というパラメーターで雇える兵士の種類や数が決まり、兵士数が0になってしまうとゲームオーバーになるぞ。



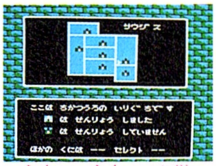
◀戦闘シーンは砲弾や矢がアニメーションするので迫力充分。各部隊のグラフィックにも注目



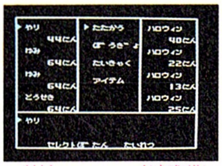
▲攻城戦では飛び道具を持たない部隊は攻撃できない



▲砂漠での戦闘は攻撃力、防御力に大きな変化がある



▲地区から地区への移動は地下通路を使えば簡単



▲戦闘モードでは隊列順序や戦う相手を指定できる

メルヴィルの炎を奪回せよ!

「メルヴィルの炎」によって護られていたルー王国は全世界を支配する大国であった。しかしある日、悪の帝国ドゥーマの手に「メルヴィルの炎」が渡り、世界は6つに分裂してしまった。ドゥーマは他の4つの国々を制圧し、ルー王国へと迫っている。

「メルヴィルの炎を奪回し、悪の帝国ドゥーマを倒せ！」とのルー国王の命を受けた4人の親衛隊長・ムーランルージュたち。それぞれ個性的な能力を持ったこの4人が主人公となり、ルー王国軍を率いてドゥーマと戦ってゆくのだ。



選ばれし4人の戦士たちとは……!?

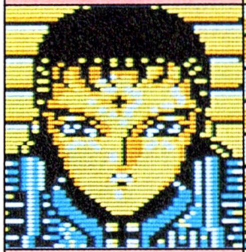
主人公は兵士を率いる隊長

それぞれ異なった能力を持つ4人は戦闘の経験を積むごとに「統率力」が増す。強力な兵士を雇うには大きな「統率力」が必要なワケでレベルUPってことだ。だけど強い兵士は雇う時の値段も高い。攻城戦に勝ったら「戦利品を捜す」ことも忘れてはイケナイ。



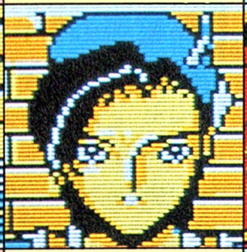
◀画面上に見える敵は敵国の部隊、突然襲ってくる敵は原住民(原住怪物?)だ

アクレス



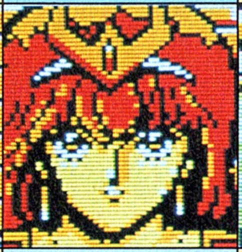
鉄砲隊や騎馬隊を率いさせたらバツグンの能力を発揮する、いわゆる「騎士」。しかし鉄砲隊などは統率力がかなり上がってからでないと雇うことができないので、最初のうちは料金の安い剣部隊ややり部隊で戦うのがよい。

ランキン



ルー王国きっての頭脳の持ち主であり、パーティーの参謀役だ。剣部隊、やり部隊、弓部隊、大砲部隊を率いることができるが、比較的低い統率力で強力な力を持つ大砲部隊を雇うことができるのはランキンだけだ。

ファナ



ルー王国でただ1人魔法の力を受け継ぐ女戦士。

魔術士部隊を雇えるようになるまではかなり時間がかかり、それまでは攻撃力が少し不安だが、魔術士部隊を雇えるようになれば大きな戦力となるだろう。

バリアス



パワーで他を圧倒する「闘士」バリアス。ファナやランキンに比べて雇える部隊の種類も多く頼もしい。象や戦車といった重量級の部隊が得意だ。序盤戦は投石部隊を率いての、後方からの遠距離攻撃が効果的だ。





MAHJONG TAIKAI

麻雀大会

光栄といえば「信長の野望」みたいな歴史物シミュレーションゲームを思い浮かべるよね。この「麻雀大会」ではそれらで登場する歴史上の英雄たちがキミの対戦相手となるのだ!! パソコン版からの移植で、上級雀士にもオススメの、極上の麻雀ゲームなのだ。

Aクラス雀士も唸る、本格麻雀ゲームだ！

2つのモードで歴史上の英雄たちと対戦するのだ

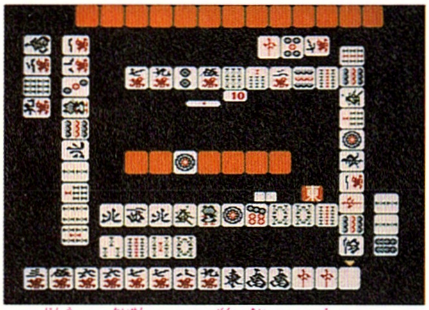
まず最初に100ドルの持ち金があり、プレイヤーは15人の歴史上の英雄たちとの麻雀に勝ってお金を稼ぎ、1万ドルまで増やすことがこのゲームの目的だ。「雀荘」と「大会」の2つのモードがあり「雀荘」では15人中の任意の3人と対戦でき、レート（最初は千点2ドル）が定められている。「大会」ではトーナメント方式の対戦で優勝すると賞金がもらえるってワケさ。15人の英雄たちはなかなかの雀士ぞろいで強敵だ。上級者でもそう簡単には勝たせてくれないぞ！

▼スタート時のモード設定画面

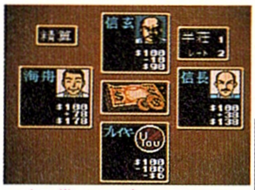


▼ナポレオンの表現が面白い！





▲4人打ちの対戦シーンは牌が小さくて見づらいけど、早いテンポで打牌してくるコンピュータは気持ちよい



◀半荘が終わると精算できる。だけど負けがこんでいる時にうっかり精算すると、持ち金マイナス、ゲームオーバーになるぞ



▶持ち金が0を割るとゲームオーバーとなり最初からやり直しになってしまう。半荘2〜3回続けて負けるとアブナイぞ

メンツは歴史上の英雄たち



プレイヤーの対戦相手は織田信長、西郷隆盛、ナポレオン、小野小町などの歴史上の人物たちだ。各々微妙に打ち筋が個性づけされていて（シーザーはよく食いちらす、ナポレオンはダマテン、みたいにね）なおかつタコがいない。やり込む程に味が出るのだ／ また、英雄たちの個性的なセリフも凝っていて面白いし、ヒントにもなるぞ。

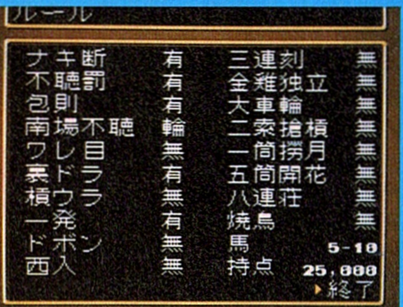




◀光栄ならでは、という感じのそうそうたるメンツだ

雀士涙もん!?のルール設定

上級者は泣いてヨロコブこのルール設定を見よ！「焼鳥」「八連荘」ならまだしも「大車輪」「二索搶槓」などのマニアックな役の有無まで設定できるのには思わず雀欲(?)をそそられる!?



「大会」モードではギャンブルもできる

高配当の雀士が狙い目だ

「大会」モードでは自分で対戦する他に、「大会オッズ」というギャンブルモードがある。トーナメント戦での上位2名を予想して連勝複式（競馬の2－4、3－5みたいなヤツ）でお金を賭けることができるのだ。自分で勝てば賞金が、賭けた相手が勝てば配当金がもらえるってワケ。賭けた相手の打ち筋を読めると、一緒の卓になった時、わざと振り込んだりとかの援護をしてまんまと高い配当金をもらう、なんてこともできるぞ。

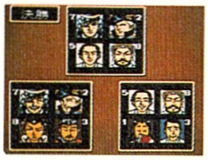


◀1回に5カ所までお金を賭けることができる。当たればかなりデカイ金額になるぞ

▶大会モードでは予選、準決勝、決勝と優勝までは3回勝たねばならない。賞金は、オッズで高配当を当てた時と比べると大したことないけど、腕試しのつもりでチャレンジだね





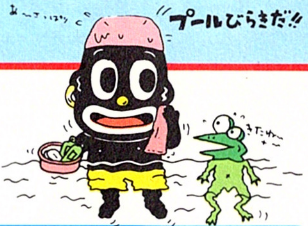




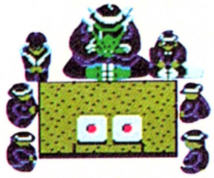
/東宝/8月8日発売/¥5800(税抜き)

BURNING UP! BROTHER

燃える!お兄さん



NEW SOFT STREET



テレビや雑誌でハチャメチャぶりを見せつけてくれる「燃える!お兄さん」がファミコンになるぞ。色々な登場人物をあやつって、様々なステージをクリアして進むアクションゲームだ。セリフ攻撃やサブゲームなどユーモラスさも見逃せない!

ドラ・ゴンの手に渡ったユキエを取り戻せ!

天使の武器を入手するために"竜のンたま"を集めるのだ

ユキエをドラ・ゴンから助け出すために必要な天使の武器。こいつを得るには「竜のンたま」を集めなくちゃならない。そこで"お兄さん"とその仲間たちはまずその"ンたま"とやらを求めて旅立ったというワケなんだ。

左右スクロールアクションステージを進みながら、ワープをくり返したり、サブゲームをこなしたりして各ステージ最後に控えるホラフク神を倒す。全6ステージを駆け抜け、"ンたま"を5つ集めて、ドラ・ゴンとの対決だ。ユキエの運命はキミにかかっている!



◀各ステージの穴や小屋などを使ってワープする。ボスにたどりつくのに必要!



◀ステージクリア後には、次のステージへの橋渡し的なストーリーデモ画面が現れる

STORY



ギャンブル好きの"とーちゃん"が、妹のユキエを賭けの結果とられてしまった。ユキエを連れ去ったのは、なんと!地底界に住む悪ものドラ・ゴンだった。そこで妹を救出すべく立ち上がったのが国宝憲一、元気さがとりえの、通称"お兄さん"なのだっ!



多彩なキャラに攻撃パターン! サブゲームまでついとるぜっ!

キャラクターたち!

各ステージとも登場人物(つまりマイキャラのことね)が変化する。1ステージではお兄さん、3ステージではロッキーくん…てな具合になるんだ。合計4人のメンバーが登場するぞ。



▶第一ステージではお兄さんがプレイ!2、4ステージなど、お兄さんが最も多く出演!



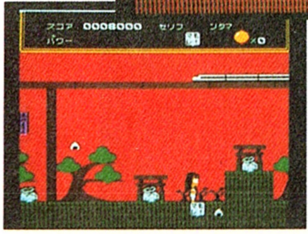
◀周りの4人が登場するキャラクターたち。お兄さん、ロッキーくん、火堂くん、不知火くんの4人

セリフで攻撃!

敵キャラを倒すと"セリフ"を落としていくことがある。それらを取ると"セリフ攻撃"ができるようになる。空中弾のようなものから、地をはう弾、自分の周りを回って攻撃を防ぐものなどイロイロあり。



▶敵を倒すと、ふきだしの形をしたセリフが出現する。うまく拾って活用だ。攻撃、防御、移動に使う



◀例えば「マモレ」のセリフはこのように体の周りを回って敵を倒し、バリアの役もかねてくれる

ボーナスステージ!

いくつかのステージには途中にあるポイント(ほら穴など)に入ることにより、エクストラボーナスステージで遊べるんだ。メインゲームとは関係ないけど、ボーナス得点がかせげるんだ。



▶あるステージでは、レースゲームが楽しめるぞ!ここでは得点をビシバシかせぐことができる



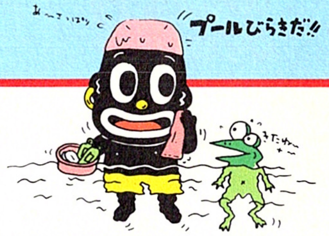
◀そうそう、これは有名な古〜いシューティングゲームね。他にも思わず熱中しそうなゲームがざくざく



／データイースト／12月発売予定／価格未定

GLORY OF HERAKLES II

ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～



NEW SOFT STREET

みんな、「ヘラクレスの栄光」というRPGを覚えているかな？　モンスターと会話ができたり、剣の刃がこぼれたら鍛屋へいって治したり、とってもユニークな味のあるゲームだった。今、2年間の沈黙を破って続編パートIIの登場だ！

すべては女王の手紙から始まった。

闇の魔王に立ちむかう勇気ある少年それが君だ！

物語は、ヘラクレスの冒険が、伝説として語り継がれるようになった時代から始まる。

長く続いた平和が、突然闇の魔王によって引裂かれ、再び魔物が人々を苦しめはじめたのだ。ナナの島の女王は、島中に手紙を出し、魔王を倒してくれる者を集めようとした。しかし、女王の前に現れたのは、たった1人の少年だけだった。その少年が君なんだ。それでは、前作の主人公ヘラクレスはというと、天界の神様になっているのだ。



◀うーむ、よくわからないといわれてもなあ、こまった。出鼻くじかれちゃったな、まあ、でもいいか！カワイイし



▶ナナの島は町しか歩くところがない。でもってイキナリ船に乗って大きい大陸の町アテネへ。船賃はタダだよ

恐くてカワイイモンスター



◀歩行樹。一番最初に戦うべきモンスターだ。2匹までならラクチンだけど、4匹出ると死にます



▶スラッグ。歩行樹よりチト強いぐらい。でもナメクジキライな人はたーいへん



◀スコーピオン。その名のとおりだけど、みーんな白目で黒目がナイ！



▶イボイボ。うーむ全体的にカワイイんだけど、さっきからこんなんばっか。うぬートリハダが…

闇の番犬ケルベロス現る!!



ケンタウロスがパーティーに？

この「ヘラクレスII」のゲームシステムは前作とチョット違っている。例えばHPを回復させる場合でも、前作では野菜や果物を買って食べたけど、IIでは宿屋に泊るだけ。剣が刃こぼれしなくなったので、鍛屋も必要ないんだ。つまり、前作でチョット面倒だったところがずいぶんと簡略化されているってわけだ。もちろん、ゲームが単純ってわけじゃない。ゲーム（フィールド）上では「1日」が設定されていて、朝→昼→夜→朝とフィールドのグラフィックが変わるし、夜だと会えない人もいる。ストーリー的にはよりスケールが大きくなっているってことなのだ。その他にもアイテム預り所や大陸と大陸を結ぶ無料の連絡船なんていう親切な設定も登場するぞ。

戦闘システムは3人のパーティープレイ。呪文の数も42あるから攻撃のパターンもずっと豊富になっているのだ。



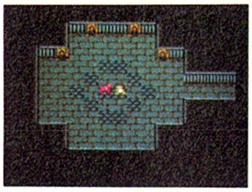
◀どうやら1人目の仲間がこの村にいるらしい。どんなヤツかなっワクワク



▶ヌヌッよわ虫とな、うーんきたえるのはいいけど土の中にうめるってのはヒドいと思う



◀夜になって、子供がいなくなったので助ける。お、驚いた！なんと彼はケンタウロスなのだ



▶ケンタウロス君がおしえてくれたダンジョンに入ったら…うわああっ！ケルベロスに会っちゃったよ～ん。いいことなんかなんにもないじゃないかっ！



◀なんとかケルベロスを倒して帰ってきたら、いきなりほめられてしまった。人のことダマしたくせに。また土の中に埋めちゃろかと思ったけど、うん！ゆるす



▶なついちゃって、つれていくことになっちゃった。仲間の1人としてはちょっと心細いなあ。でもなかなかいいヤツだしいないよりましだ。本当はウレシイ



／東映動画／10月発売予定／¥6200(税抜き)



HOKUTO NO KEN 3

北斗の拳3

NEW SOFT STREET

少年ジャンプでの連載は、もう終ってしまったけど、今もなお根強い人気を持っている、「北斗の拳」。ファミコンでも、2つのゲームが出ているが、両方ともアクション物だった。3作目は、RPGになっての登場だ。

お待ちかね、RPG"北斗の拳"の登場だ

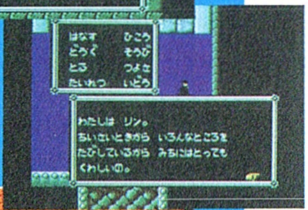
再び平和を取り戻すため、ケンシロウの戦いが始まった

199X年、世界は、核の炎につつまれた。海は枯れ、地は裂け、あらゆる生命体が絶滅したかに見えた。しかし、人類は死滅してはいなかった。わずかではあるが、奇跡的に生き残った人々がいたのだ。ただ、彼らを待ち受けていたのは、暴力がすべてを支配する苛酷な世界だった…というのが、原作"北斗の拳"のプロローグ。そして、この「北斗の拳3」の背景となる世界でもあるんだ。

ゲームは、ケンシロウとリンの出会いから始まる。もちろん、原作に登場のキャラたちも次々に登場するし、イベントもたくさん盛り込まれてるぞ。ケンシロウになりきって、"北斗の拳"の世界を冒険しようぜ。

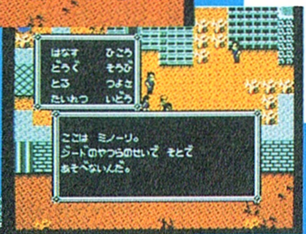


◀ジュウケイの部室一子相伝の北斗神拳。北斗現れるところ乱あり。今、伝説が始まる！

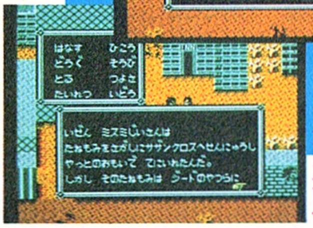


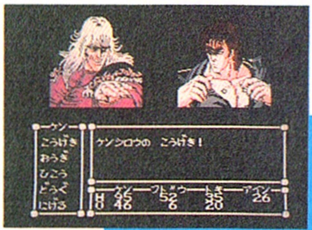
▶清き心の少女リン。彼女は、戦闘の時にキズの手あてをしてくれるぞ

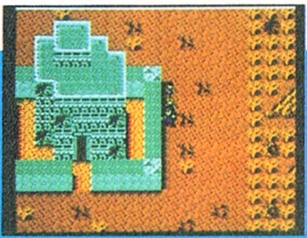

◀バットも加わって3人パーティーになった。それにしてもケンが1人デカイ

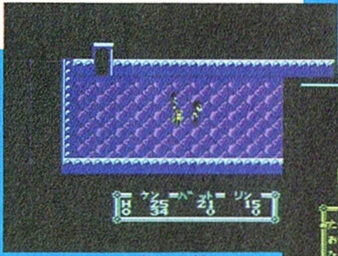


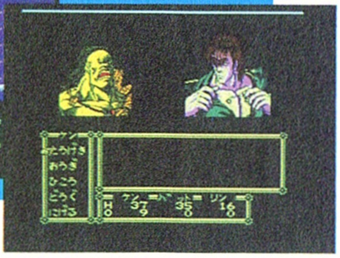
▶最初に訪れる町ミノーリ。暴力集団ジードの被害にあっているのだ


◀どうやら、ジードのアジトは、死の町サザンクロスにあるようだ。たねもみを取り戻せ!!


◀いくつかのイベントをクリアして、やっとシンの所にきた。彼はケンの恋人ユリアを連れ去った張本人だ


▲ここが死の町サザンクロス。ミノーリから南東にある。もちろん住民なんていないし、情報もナシ。いるのは敵だけ


▲サザンクロスの内部。町というよりは、まるで要塞のようだ


▼とうとう見つけたゾ！コイツがジードのボスだっ！いけいけえ!!

"ひこう"に"おうぎ"、オリジナルコマンド採用の戦闘システムだ

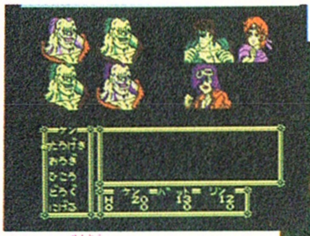
3人パーティーでスタート

ケンシロウと、リンと、バット。初めは、この3人パーティーで行動することになる。

ゲームが進むにつれ、南斗水鳥拳のレイ、ケンの兄トキなどが現れてパーティーに入ってくれるのだ。

戦闘画面にも、"ひこう"や、"おうぎ"といったコマンドが入っていて、原作に出てきたおなじみの技が、ほとんど使えるようになっているぞ。テレビやマンガで見た名勝負が、ゲーム上でもう一度再現できるのだ!!

戦闘画面だ！


▲これが戦闘シーンだ。ウインドの所に、おうぎ・ひこうなどのコマンドが見える


▲ひでぶる敵!!アニメーションで、ボコボコと連続して顔がゆがむのだ。見てるとチョットだけおかしい


▲たわばるケンシロウ!! ダメージを受けると彼までこんな顔になってしまう。今までシブかったのに…

影狼伝説

■ピクセル■発売日未定
■価格未定■カセット

3人の忍者を使い分けるアクションRPG

新しいソフトメーカー、〝ピクセル〞からの第１弾が発表された。その名も「影狼伝説」、忍者が主人公のゲームだ。

ＲＰＧ的展開に加えて、バトルシーンでは忍者らしいアクションを見せてくれる「影狼伝説」、フィールドマップ上を移動しながら、謎を解いていき、移動中に出会った敵との戦闘によりレベルアップを目指す。レベルが上がれば、通常攻撃の剣と手裏剣に加えて、８つの忍術を使えるようになるぞ。また性質の異なる３人のキャラを、その場に応じて使い分けることもできるのだ。

４人の中格ボスどもを打ち倒し、幻魔人に挑戦せよ！



▲移動画面はオープンフィールドタイプ



▲アクションシーンではバリバリキャラが動く！



▲忍術を覚えれば心強いぞ！キャラにより術が異なる

ハッカー

■徳間書店■8月上旬発売予定
■¥3500(税抜き)■ディスク

FCでロボットをリモートコントロール

ファミコンを通じてロボットを操作するユニークなＲＰＧ。それが「ハッカー」だ。

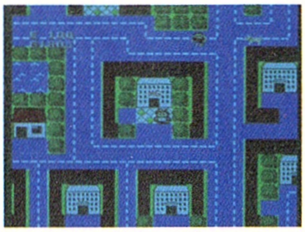
ある日、１人の男から渡されたディスクカード。物語はそれをきっかけに始まる。ＦＣディスクシステムを通じてロボットを操作していくうちに、キミはマグマ社なる悪の結社の野望について知ることに…。

地上フィールド(町のみ)と３Ｄ地下通路によって構成されているマップの内、世界中に通じる地下道が移動と戦闘の場になる。町は情報やアイテムなどの収集の場だ。アイテムの中には地図とかの重要なモノもあるぞ。

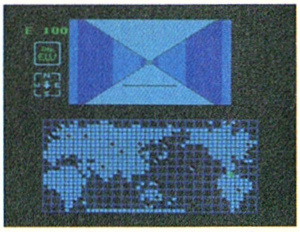
マグマ社とは何なのか？　どこに存在するのか？　そしてその野望とは？



▲マグマプロジェクトをうち破るのだ！



▲町は世界中に点在している。情報キャッチ！



▲３Ｄメイズで各街を移動することになる

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

ドラクエ以外でも賑やかな堀井さんの話題

前号のこのコーナーでお伝えしたとうり、ドラクエⅣの開発も峠を越え、スタッフの方々は肩の荷がおりたところだとお見うけする。そんなおり、堀井雄二氏の周辺に新たなプロジェクトが持ち上がっているとの噂が漏れ聞こえてきたのじゃあ！

おっ、来ましたねぇ、イキナリ。して、その内容は？

うむ、まずはバンダイの橋本名人がだ、堀井雄二氏と一緒にオリジナルＲＰＧを作っているという豪華キャストな話が……。

ギョエッ！　堀井さんがバンダイでぇっ!?　それってホントなの？

うむ、事実は小説よりもなんとやら、だ。そもそも噂の火種は、少年ジャンプ誌上での橋本氏の発言「某ＲＰＧの大御所とゲームを作っているんです」とのコメントじゃ。それで周辺に探りを入れてみると、どうも堀井氏の名が浮上してくるんだな。これはかなり高い確率で実現しそうだ、というのが私の意見。

ふう～ん、バンダイも「ファミコンジャンプ」の大ヒットで乗りに乗ってるだけに、何をしてかすかわからない的期待は持てるよね。これは見モノ。

さらに、もうひとつ「いか天」で、業界の話題をかっさらった「平成名物ＴＶ」。この番組の製作プロジェクトチームが、ＴＶゲームの開発に着手していると。そして、そのブレーンとして堀井雄二氏の名前が上げられたのじゃ。

……よくわかんないけど、デビューを目指すアマチュアバンドＲＰＧなんての、作んのかな。

が……本人の話によるとだ、スケジュールの調整がとれなくて……などとお茶にごし状況のような気配。とりあえず堀井氏の冠だけってケースもありそうだな。そうそう、そのゲームの発売元はコナミだとか……。

ま……それだけ名前が上がるってことは期待されてるってこと、がんばって下さいね！

ピーシーエンジンクラブ・ホットニュース

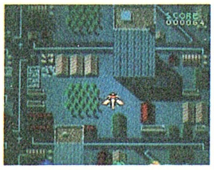
PC Engine CLUB HOTNEWS編

サイバーコア

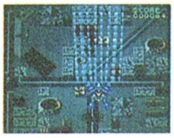
■アイ・ジー・エス■発売日未定
■12月発売予定■Hu-CARD

巨大な昆虫が支配してしまった地球を、超生命体「サイバーコア」が、突き進むシューティングゲームだ。自機は、アイテムを取るごとに進化していき、カブト虫やチョウ、ハチ、カマキリに変身、パワーアップするのだ!!





◀これが、自機のサイバーコア



◀すっごいパワーアップ！

ワールドビーチバレー

■アイ・ジー・エス■発売日未定
■12月発売予定■Hu-CARD

とってもトレンディなビーチバレーがPCエンジンソフトになってやってくるぜっ！タイトルにある通り、世界各地が戦いの場になる。各地のチームに勝ち抜いてワールドチャンピオンを目指すんだ。さあて、1汗かいちゃおか！





◀背景が各地土地柄によって変化

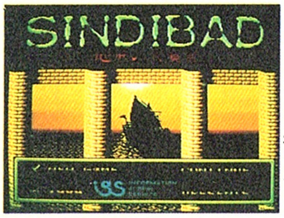


◀2プレイもOKだ

シンドバッド～地底の魔宮～

■アイ・ジー・エス■発売日未定
■12月発売予定■Hu-CARD

「アラビアンナイト」で名を知られるシンドバッド。彼が活躍するRPGが発売される。それが、「シンドバッド～地底の魔宮～」だ。フィールド移動画面と、コマンド選択のバトル画面によるスケールがとっても大きなRPGだぜ。





◀有名人(?)たちとパーティーを組む



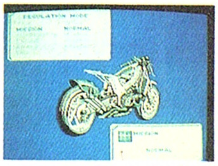
◀グラフィックがキレイ

バリバリ伝説

■タイトー■発売日未定■価格未定■Hu-CARD

少年マガジン連載中の「バリバリ伝説」。こいつが、バイクレースゲームになってやってくるぞっ！　世界中のサーキットをかけめぐりワールドグランプリに輝くのだ。他に耐久モードや練習モードもあり、パーツチェンジも行えるぞ。





◀コンディションに合わせたパーツを！



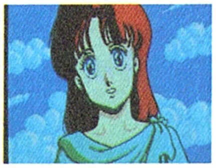
◀レースで得点をかせげ！

イース

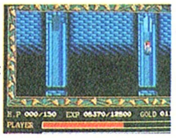
■ハドソン■発売日未定■価格未定■CD-ROM

パソコンやファミコンで大人気だった「イース」がとうとうPCエンジンに登場するのだ!!　1枚のCD-ROMに「イース」IとII、2本分入っているのだから、これはお得だ。もちろん、CD-ROMならではのAVにも期待できるぞ。





◀彼女が、イースIIのリリアだ



◀2作品が1つのCDに

鏡の国のレジェンド

■ビクター音楽産業■9月発売予定
■価格未定■CD-ROM

CD-ROMのアイドルゲーム2作目。君と、酒井法子ちゃんが冒険するアドベンチャーゲームだ。とくに目をひくのは、なめらかなアニメーション。それから、やっぱりノリピーの唄だよね。このゲームにも、4つの曲が入っているんだ。





◀このカニが声で話すし、すごく動くぞ



◀君とノリピーで冒険だ!!

ガイフレーム

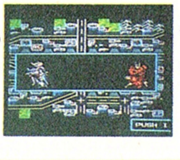
■メサイヤ■発売日未定■価格未定■Hu-CARD

ファンタジーSLGとして人気の高かった「ガイアの紋章」。その続編が「ガイフレーム」だ。ストーリー設定は、前作の数1000年後の世界。メカニカルな武器を駆使した科学戦が繰り広げられるSFファンタジーSLGだ。シナリオの形式も前作と違って連続したひとつのストーリーとして展開していく。前作を知らなくても、充分楽しめそう。アニメ化された戦闘シーンにも期待だ。



◀戦闘前の会話。RPG要素もある





◀戦闘はアニメ化される

NEWS COLUMN

メサイヤ新作発表会

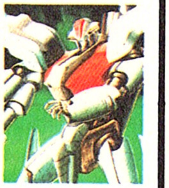
去る7月11日、NCS(メサイヤ)から今後、発売を予定するゲームの発表が行われた。発表されたのはPCエンジン用新タイトルとして、イメージイラスト左から「ソル・ビアンカ」「謎のマスカレード」「飛装騎兵カイザード」の3作品。また、今後はNECアベニューと共同で、CD、ビデオ etc を制作するとのことだ。



◀CD-ROMのストーリーゲーム



◀本格的AVGなのだ



◀戦術級SFSLGだ

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

CはカセットDはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
7月				
21日	C	ケルナグール	ナムコ	¥4900
21日	C	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
21日	C	ファリア	ハイスコア	¥6200
21日	C	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー	¥6800
25日	C	パーフェクトボウリング	トンキンハウス	¥5500
25日	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
27日	C	MOTHER	任天堂	¥6500※
28日	C	ファミスタ'89開幕版	ナムコ	¥4900
31日	C	スプラッターハウスわんぱくグラフティ	ナムコ	¥4900(予)
8月				
4日	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900
4日	C	コズミックウォーズ	コナミ	¥6500
8日	C	燃える!お兄さん	東宝	¥5800
8日	C	名門!第三野球部	バンダイ	¥5800(予)
21日	C	武田信玄2	ホット・ビイ	¥6800
25日	C	ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ	¥5900
25日	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
25日	C	ロボコップ	データイースト	¥5800
中旬	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
下旬	C	マハラジャ	サン電子	未定
9月				
1日	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
14日	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
14日	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
20日	C	ウルティマ~聖者への道~	ポニーキャニオン	¥5900
26日	C	明治維新	ユース	¥6200
29日	C	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	¥5600
上旬	C	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200
中旬	C	マルサの女	カプコン	¥5900(予)
下旬	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500
下旬	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
下旬	D	かっとび童児	パック・イン・ビデオ	¥3500
下旬	C	中華大仙	タイトー	未定
下旬	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500(予)
下旬	C	寺尾のドスコイ大相撲	ジャレコ	未定
下旬	C	ツインビー3	コナミ	未定
	C	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
10月				
14日	C	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
中旬	C	メジャーリーグ	アイレム	¥6000
下旬	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
	C	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800(予)
	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
	C	トップガン デュアルファイターズ	コナミ	未定
	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
11月				
下旬	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500(予)
下旬	C	ホステージ	ケムコ	¥5900
下旬	C	コンフリクト	ビック東海	未定
下旬	C	V' BALL	テクノスジャパン	未定
	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	未定
	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
	C	麻雀大会	光栄	¥7800
12月				
	C	道~タオ~	バップ	¥5500
5日	C	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500(予)
上旬	C	忍者龍剣伝II	テクモ	未定
上旬	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
中旬	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
下旬	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	C	イメージファイト	アイレム	¥6500
下旬	C	バットマン	サン電子	未定
	C	ゴズミックイプシロン	アスミック	¥6500(予)
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	C	ザ・マネーゲームII~兜町の奇跡~	ソフエル	未定
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	いただきストリート	アスキー	¥6500
	C	東風	ナツメ	¥5800
	C	迷宮島	アイレム	¥5800
	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
	C	ヘラクレスの栄光II~タイタンの滅亡~	データイースト	未定
	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
	C	ぽっくんモグラー~スーパーもぐらたたき~	アイ・ジー・エス	未定
	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	神仙伝	アイレム	未定
	C	双截龍II	テクノスジャパン	未定
	C	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600
	C	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
1月				
	C	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	未定
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦(仮)	ホット・ビイ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮)	デービーソフト	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	プレジデントの選択	ホット・ビイ	¥9800(予)
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ストライダー飛竜	カプコン	未定
	C	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビイ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	C	激突四駆バトル(仮)	アイレム	未定
	C	バリバリ伝説	タイトー	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	星霊狩り	ハドソン	未定
	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル	トーワチキ	未定
	C	アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	未定
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	¥6200(予)
	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500
	C	おそ松くん	バンダイ	未定
	C	ドラゴンボールIII悟空伝	バンダイ	未定
	C	ダックテール	カプコン	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
	C	幻獣創世記	日本物産	未定
	C	熱血高校運動会(仮称)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧(仮称)	テクノスジャパン	未定
	C	チェイスHQ	タイトー	未定
	C	フリップル	タイトー	未定
	C	スーパーラグビー	T.S.S	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)		
書きかえ中	タマ アンド フレンス		
書きかえ中	ビッグチャレンジガンファイター		
書きかえ中	パット・パット・ゴルフ		
書きかえ中	ピンボール		
書きかえ中	フェアリーテイル		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)		

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名			発売日	ゲーム名		
7月28日	上海	ハル研究所	¥2980※	未定	デスボール	ケムコ	未定
8月下旬	モトクロスマニアックス	コナミ	¥2900※	未定	ロックンチェイス	データイースト	未定
9月1日	倉庫番	ポニーキャニオン	¥3090※	未定	F1レース	任天堂	未定
9月5日	ミッキーマウス	ケムコ	¥2980※	未定	ゴルフ	任天堂	未定
9月21日	ハイパーロードランナー(仮)	バンダイ	¥2800※	未定	将棋(仮)	セタ	未定
10月中旬	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所	¥2980※	未定	北斗の拳・凄絶十番勝負(仮)	東映動画	未定
10月	ドラキュラ伝説	コナミ	未定	未定	[illegible](仮)	ジャレコ	未定
11月	パズルボーイ(仮)	アトラス	未定	未定	ベースボールキッド(仮)	ジャレコ	未定
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	未定	未定	TA・MA・GO(仮)	ケムコ	未定
12月	SA・GA(仮)	スクウェア	未定				
12月	海戦ゲーム(仮)	ユース	未定				
12月	五目ならべ(仮)	トーワチキ	未定				
12月	アスミックくんワールド(仮)	アスミック	未定				

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月14日	サイドアーム	NECアベニュー	¥5400
7月28日	武田信玄	エイコム	¥5600
8月4日	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5900
8月8日	パワーリーグII	ハドソン	¥5800
8月10日	BREAK IN	ナグザット	¥5500
8月25日	F1ドリーム	NECアベニュー	¥5400
8月31日	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
8月上旬	獣王記(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
8月下旬	ロックオン	ビッグクラブ	¥6700
8月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ	¥5500
9月1日	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF	データイースト	¥6500
9月8日	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月15日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
9月下旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800(予)
9月下旬	麻雀学園	フェイス	未定
9月下旬	鏡の国のレジェンド(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
9月	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定
9月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
9月	獣王記	NECアベニュー	¥6800
10月27日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
10月上旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
10月中旬	弁慶外伝	サン電子	¥6200(予)
10月中旬	MR.HELIの大冒険	アイレム	未定
10月中旬	シティハンター	サン電子	¥6300
10月下旬	これがプロ野球/'89	インテック	¥5800
10月下旬	ブルファイト	クリーム	未定
10月	桃太郎活劇	ハドソン	未定
10月	忍	アスミック	未定
11月中旬	USAプロバスケットボール	エイコム	未定
11月下旬	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	未定
11月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
11月	アーディス	アスク講談社	未定
12月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	未定
12月	サイレントデバッカー	データイースト	未定
12月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
12月	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
12月	アトミックロボキッド	UPL	未定
12月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
12月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
12月	シンドバッド〜地底の大魔宮〜	アイ・ジー・エス	未定
12月	パワードリフト	アスミック	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ブレードランド	ビッグクラブ	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	アトミックロボキッド	UPL	未定
未定	ガイフレーム	メサイヤ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本レーザーソフト	未定
未定	パラノイア	ナグザット	未定
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	オーダイン	ナムコ	¥6200
未定	アリス・イン・ワンダーランド	フェイス	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	源平討魔伝	ナムコ	未定
未定	ゼビウスII(仮)	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村	NECアベニュー	未定
未定	謎のマスカレード	メサイヤ	未定
未定	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	未定
未定	スーパーバレーボール(仮)	ビデオシステム	未定
未定	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
7月29日	ワールドカップサッカー	セガ	¥5500
8月3日	大魔界村	セガ	¥6800
9月上旬	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	¥6000
9月	スーパー・ハイドライド	アスミック	¥7900
9月	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800(予)
9月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
10月	スーパーハングオン	セガ	¥6000
10月	ランボーIII	セガ	¥5500
11月	フォゴットンワールド	セガ	¥6000
11月	孔雀王II	セガ	未定
12月	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥5500
12月	ソーサリアン	セガ	未定
12月	スーパー忍	セガ	¥6000
12月	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
12月	エアダイバー	アスミック	未定
来春	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	アトミックロボキッド	トレコ	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	フェリオス	ナムコ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●新参入メーカーT.S.S.から、対戦モードも楽しめる「スーパーラグビー」の発売が決定しました。

●同じく新メーカーのピクセルから「影狼伝説」が発売。忍者アクションロールプレイングゲームです。

●ナムコの「スプラッターハウス」は発売時期が早まり、7月中に発売されます。

●日本物産の「幻獣創世記」は魔物をユニットにしたウォーシミュレーションゲームです。

●サン電子から、アドベンチャー+ロールプレイングゲームの「マハラジャ」、アクションゲームの「バットマン」の2作品が発表されました。

●アスミックから、3Dタイプのダンジョンの RPG「ディープダンジョンIV」が発表されました。オートマッピング機能付ということなので、めんどうなマッピングの必要はなくなるそうです。

●テクノスジャパンからスポーツアクションゲームが2作登場します。「熱血高校運動会」と「熱血野球小僧」(ともに仮称)です。

●アスミックのゲームボーイ第1弾が「アスミッくんワールド」に決定。面クリタイプのアクションゲームです。

●メサイヤがメガ・ドライブへの参入を発表しました。第1作目は「重装機兵レイノス」。シューティング、アクションゲームです。

Calendar 7/21〜8/4

7 21 (金)	ファミコン必勝本Vol.16発売
22 (土)	
23 (日)	
24 (月)	
25 (火)	Ⓒパーフェクトボウリング（トンキンハウス）発売 Ⓒ美味しんぼ（新正工業・バンダイ）発売
26 (水)	
27 (木)	
28 (金)	Ⓒファミスタ'89開幕版（ナムコ）発売
29 (土)	セガワールドカップサッカー（セガ）発売
30 (日)	
31 (月)	
8 1 (火)	
2 (水)	
3 (木)	
4 (金)	ファミコン必勝本Vol.17発売 Ⓒ究極タイガー（CBSソニー）発売 Ⓒコズミックウォーズ（コナミ）発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表します。

いよいよ待ちに待った夏休みに突入！みなさんお待ちかねの自由な時間の使い放題が始まるワケですね。ゲームしまくるも良し、外で遊び呆けるも良しですが、秋には社会復帰しなくちゃいけないんですから余力は残しときましょーね。



「ファミスタ'89開幕版」「武田信玄2」など話題のゲーム満載。その他、夏休み特別企画、ゲームファンに贈る「7日間ビデオの旅」や新コーナー「ゲームソフト全作品リスト」などなど新企画も続々登場。夏バテ知らずのファミコン必勝本、次号Vol.16は……

8/4 金曜日発売 オールカラー

●定価260円（税込み）

編集後記

中学、高校のころ欲しかったレコードが最近CDでどかどか再発されている。買いますね。思わず。まだ現役の人も多いけど。ちっとも変わっちゃいない。もう20年だぜ。（㊥）

夏休みですねぇ〜。㊥編集長やヒラ坊は南の島へ行くと言っていますが、私はまだ予定がたてられません。がんばって、ちゃんと夏休みしようぜっ…成沢君！（ハルク）

選挙の政見放送ってのが、子供の頃から大好きで、今月はたっぷり楽しませてもらった。予断を許さない展開、スリルと笑いと人間模様がたまにあって幸せでした。（ヒラ坊）

花火大会の季節になりました。花火が大好きな私にはとてもウレシイです。ところで、「ガンヘッド」の炸裂音が打ち上げ花火の音に聞こえるのは私だけでしょうか？（マッキー）

今年の夏休みには何をしようかと考えています。旅行に行きたいけれどもこの時期はちょっと高いし…などと思っているうちに休みが終わってしまうのは避けたいトコロ…（高城）

ファミコン必勝本 8月4日号 Vol.15

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北團政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　大堀康祐　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　根本康弘　作山哲広
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

1989年8月4日号
定価260円(税込み)
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部)03－239－0237（営業部)東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　株式会社光村原色版印刷所
Ⓒ JICC出版局 1989
雑誌コード　27801－8／4
Printed in Japan


PC Engine EXCITING WORLD
NEC
電脳細胞に感応するぞ!!
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し!
弁慶外伝
べんけいがいでん
サン電子
©SUN SOFT
8月末
発売予定
希望小売価格未定
話題のRPG登場!今こそ魔界の血を燃やせ。弁慶を越えるのは君だ。
鬼若
攻撃 逃走
法術 道具
羅鬼
式鬼魂
Naxat Open
ナグザットオープン
ナグザット
©1989 NAXAT SOFT
好評発売中
希望小売価格6,300円
(税別)
全コース全面スクロール!!ハンデ設定やクラブ選択もできる究極ゴルフゲームの開幕だ!
CLUB
ワンダーモモ
ナムコ
©1987 1989 NAMCO LTD.
好評発売中
希望小売価格5,200円
(税別)
人気のアクション舞台劇の登場だ!こんどはモモに部屋でゆっくり会えるぞ。
麻雀学園
東間宗四郎登場
フェイス
©1989 FACE
発売日未定
希望小売価格6,500円
(税別)
学園モードと全国モードが楽しめる究極の麻雀ゲーム。すご腕の雀士が待ってるぞ!
ファイヤープロレスリング
コンビネーションタッグ
ヒューマン
©HUMAN
好評発売中
希望小売価格6,300円
(税別)
格闘技の祭典、ここに開幕!キミのあやつるレスラーは、世界最強の座につけるか!?
ネクロスの要塞
ネクロスのようさい
アスク講談社
©LAD・R
発売日未定
希望小売価格未定
あの人気のキャラクターがRPGとしてPCエンジンに登場!もう見逃せないぞ!!
HYPERDYNE SIDE ARMS
サイドアーム
NECアベニュー
©NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM
好評発売中
希望小売価格5,400円
(税別)
噂のシューティングゲームを完全移植!手ごわい敵を倒して緑の地球をとりもどせ!
ソフト情報、まんかい/まるごとPCエンジン番組だ!
大竹まことの
ただいま!PCランド
テレビ東京毎週火曜日 18:00~18:25
他全国24局で放送。
●放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。
PAC-LAND
パックランド
ナムコ
©1987 1989 NAMCO LTD.
好評発売中
希望小売価格 5,200円
(税別)
ナムコの秘蔵っ子、遂に登場!フェアリーランドへ妖精を送り届けるのは君だ!
THE NINJA WARRIORS
ニンジャウォーリアーズ
タイトー
©TAITO CORP. 1989
好評発売中
希望小売価格 6,200円
(税別)
殺人マシーンを操り魔王バングラーを倒すのだ!自慢のデカキャラがキミを待っている。
LIFE 128
PC Engine
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
(税別)
HE system
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ファミコン必勝本
8月4日号
1989年8月4日発行 第4巻第15号(通巻76号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価260円(本体252円)

印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-8/4